DEAD RISING 2 | THE SIMS 3 | WOLFENSTEIN | S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#07(67)
ИЮЛЬ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 225 РУБ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09007

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

СТР. 8

BIONIC COMMANDO

В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ НА ЖЕЛЕЗНОЙ РУКЕ

ТЕМА НОМЕРА

E3 2009

СТР. 30

РЕПОРТАЖ С КРУПНЕЙШЕЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ

КРИ 2009

СТР. 38

ВСЕ О БУДУЩЕМ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ПРОЕКТОВ

ПОСТЕРЫ: ASSASSIN'S CREED 2 | DRAGON AGE: НАЧАЛО **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** JUST CAUSE 2 | BRINK | BORDERLANDS

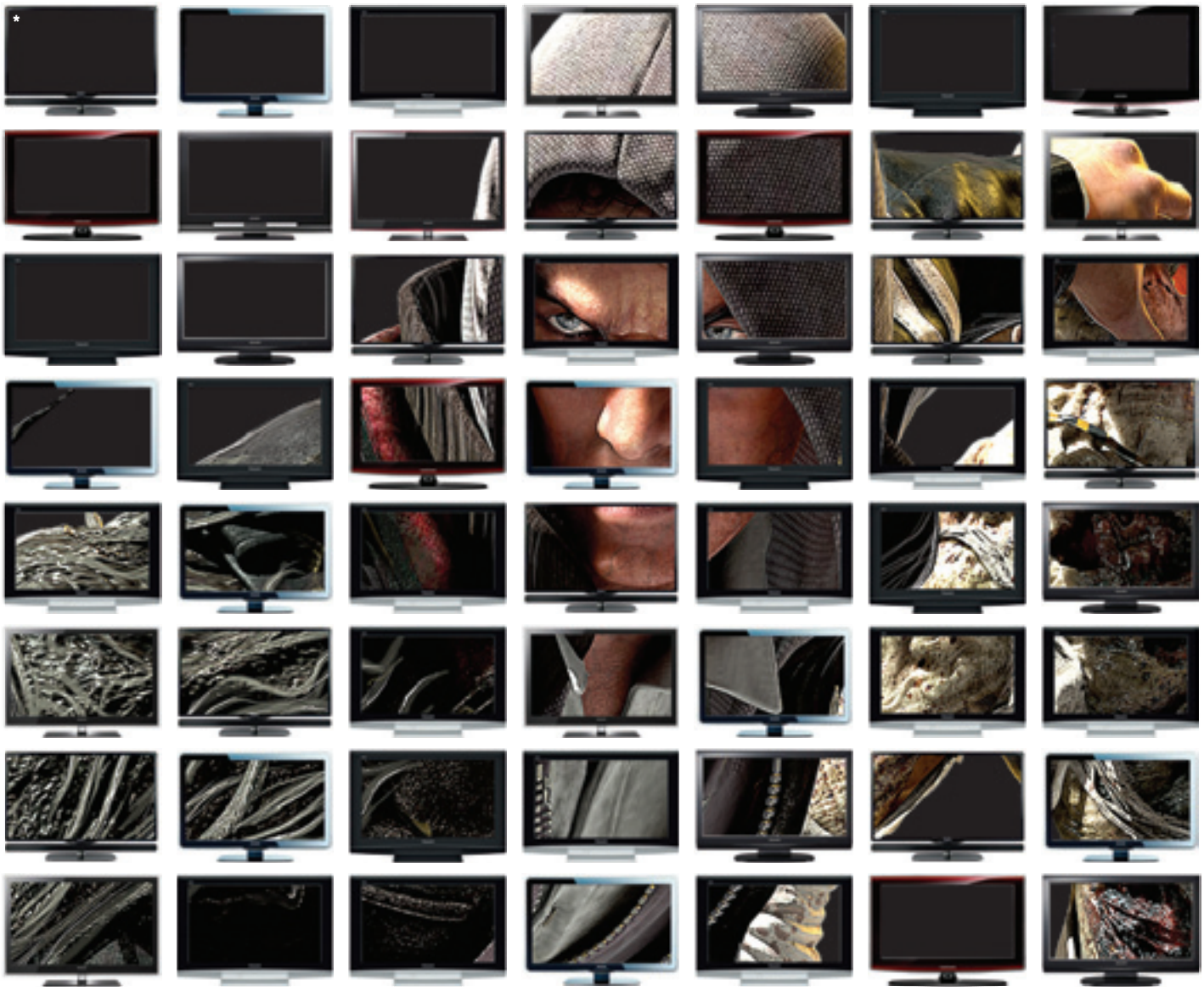
ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

gameland.tv

РЕКЛАМА



Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ

ЭР-ТЕЛЕКОМ · акадо · ТРИКОЛОР ТВ · НТВ · СТРИМ · qwerty · Corbina telecom · ufanet · ТЗОЕ ТВ

EDITORIAL

Так сложились обстоятельства, что посетить E3 в этом году у меня не получилось. Билеты были в срочном порядке сданы, гостиница переоформлена на новое имя. Все презентации и конференции пришлось смотреть на экране монитора, запивая новые анонсы кофе. Впечатления, нужно сказать, были самые безрадостные. Это уже показывали. То – да, видели. А эта игра на деле почему-то выглядит совсем не так, как расхваливали ее пресс-релизы. И это вся выставка, которую мы ждали целый год?

Спишем, однако, все на особенности восприятия материала с экрана: уже на следующий день на работе мы, перебивая друг друга, обсуждали BioShock 2, Warhammer 40.000: Space Marine, Project Natal, Mass Effect 2, новую Assassin's Creed. Пытались представить, как бы выглядел процесс прохождения героини номера Bionic Commando, если бы возможность управлять происходящим на экране взмахами рук была уже сейчас (страшное, надо сказать, было бы зрелище). Понравилось? Да не то слово, супер! Настолько, что уже в следующем номере жди эпический специальный материал, посвященный сотне (100, чтобы было нагляднее) ожидаемых игр.

В этом же мы разместим вводный рассказ о выставке и упомянем несколько проектов, которые произвели на нас наибольшее впечатление. Не забудем и о КРИ: репортаж о версии образца 2009 года ищи на наших страницах.

Несмотря на уже привычное летнее затишье, в разделах рецензий и превью тебя ждут материалы, посвященные «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти», Wolfenstein, Dead Rising 2, «Call of Juarez: Узы крови», The Sims 3, Fallout 3: Broken Steel, Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate, и это далеко не полный список.

Александр Каныгин

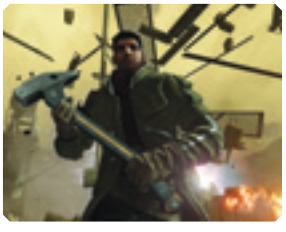
ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮНЕ?

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

На летний период решил отложить игрушки виртуальные и заняться игрушками в более привычном значении этого слова. В связи с чем купил себе яхту на радиоуправлении, огромный спасательный круг и пиратский компас. Флибустьерить собирается в парке недалеко от дома. В пруду.

ИГОРЬ СОНИН

Где мой Portal 2? Где третий эпизод Half-Life 2? Вместо них Valve на E3 показала Left 4 Dead 2 – незамысловатый сиквел с минимумом нововведений. Это совершенно не в духе компании, и что же получается – продолжение Portal мы теперь увидим в лучшем случае через 16 месяцев?



КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Июнь начался с прекрасного слова «сессия» – зарылся в русскую литературу XVIII века. В перерывах запускает на десять минут в день тотальноразрушительную Red Faction: Guerrilla – обрушить пару ветряных мельниц, заминировать фундамент и смотреть, как огромная башня медленно оседает на землю. Абсолютное счастье. Рецензию жди где обычно.

АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Вот уже месяц учится видеть великое в малом. Говоря человеческим языком, пишет обзоры по казуальным играм, втайне скучая по большим и взрослым развлечениям. Как там The Sims 3? «Spore: Космические приключения»? Верит в долгожданный отпуск – тогда и можно будет расслабиться, поиграть для собственного удовольствия, сочетая приятное с полезным. С новым летом!

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №07(67) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин,
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОДРУЖКОЙ
Приготовить стейк на гриле
Купить пиво и включить футбол
Загрузить Warhammer Online и уехать к маме на неделю
Замолчать
Помыть машину в бикини
Надеть костюм медсестры
Накопать червей для рыбалки и уехать к маме еще на неделю
Отправить маму домой
Забыть о шопинге
The SIMS 3
ЖИЗНЬ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
http://ru.thesims3.com
© 2009 Electronic Arts Inc. Maxis, логотип EA, название The Sims, логотип The Sims 3 и элементы дизайна The Sims 3 Plumbob являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены.
Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.
РЕКЛАМА

СОДЕРЖАНИЕ

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ – Подробнейший рассказ о новом дополнении к культовому шутеру. СТР. 72

THE SIMS 3 – Симы выходят на улицы, а мы считаем отличия между третьей и второй частями The Sims. СТР. 94

FALLOUT 3: BROKEN STEEL – Гигантские боевые роботы в третьем дополнении для Fallout 3. СТР. 104

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ – Если спаситель и придет, то явно не к этой игре по фильму. СТР. 110

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Bionic Commando

В ФОКУСЕ
14 Сталь в моем рукаве: 22 года биомеханической борьбы

НОВОСТИ
16 События индустрии
24 Новости киберспорта
26 Релизы и бестселлеры
28 Календарь
29 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
30 Москва – Лос-Анджелес – снова Москва. Или E3 2009
38 КРИ 2009. A post-nuclear developer conference

СПЕЦ
48 Незабытое старое
60 Эстонская игровая индустрия: миф или реальность?

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
66 Галерея
72 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
76 Wolfenstein
78 Дальнобойщики 3
80 Spore: Космические приключения
82 Dead Rising 2
84 Call of Juarez: Узы крови
86 Section 8
89 U-WARS
90 World of Tanks
91 Collapse: Ярость
92 Ост-Индская компания

РЕЦЕНЗИИ
94 The Sims 3
100 Battlestations: Pacific
104 Fallout 3: Broken Steel
107 Вверх
108 Puzzle Kingdoms
110 Терминатор: Да придет спаситель
112 Killing Floor
114 Brain Exercise with Dr. Kawashima
116 Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate
118 SBK 09: Superbike World Championship
120 Damnation
122 Звездные волки 2: Гражданская война
124 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
126 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio). Заплыв второй. АнтиКРИзисный

128 ДАЙДЖЕСТ

INDIE GAMES
130 Игры от независимых разработчиков

134 ПРОСТЫЕ ИГРЫ

СПЕЦ
136 Мастер Лоуполи

СОДЕРЖАНИЕ

ОНЛАЙН

144 Онлайновые новости
146 Флеш-рояль
148 Дневники Warhammer Online
152 Дневники World of Warcraft
156 Дневники разработчиков «Аллодов Онлайн»

ЖЕЛЕЗО

160 Железные новости
162 Тестирование блоков питания среднего уровня
166 Мини-тест NETGEAR EVA9000 Digital Entertainer Elite
167 Мини-тест Gigabyte GV-N250OC-1GI
168 Железный FAQ
170 Настраиваем видеокарту в RivaTuner
172 Немного о мультимедийных проекторах
173 Разгон AMD Phenom II X3 720 BE
174 Сделай сам
175 Конфигурация

РЕТРО

176 Warcraft 3: Reign of Chaos
180 Четыре года ожиданий
182 Дайджест
183 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

184 Письма

188 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

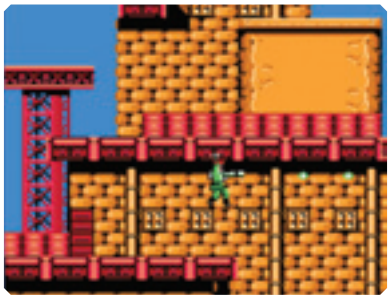
192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

gameland.tv	2 обл.
Софт Клаб	3 обл.
Мегафон	4 обл.
Electronic Arts	3
gameland.ru	7
Школа мультимедийной журналистики	65
Редакционная подписка	103
Общая подписка	133
КАНТ	151
К-Системс	155
ТНТ	159
Хитзона	179

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Bionic Commando	8
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	72
Wolfenstein	76
Дальнобойщики 3	78
Spore: Космические приключения	80
Dead Rising 2	82
Call of Juarez: Узы крови	84
Section 8	86
U-WARS	89
World of Tanks	90
Collapse: Ярость	91
Ост-Индская компания	92
The Sims 3	94
Battlestations: Pacific	100
Fallout 3: Broken Steel	104
Вверх	107
Puzzle Kingdoms	108
Терминатор: Да придет спаситель	110
Killing Floor	112
Brain Exercise with Dr. Kawashima	114
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	116
SBK 09: Superbike World Championship	118
Damnation	120
Звездные волки 2: Гражданская война	122
Warhammer Online	148
World of Warcraft	152
Аллоды Онлайн	156
Warcraft 3: Reign of Chaos	176



22 ГОДА БИОМЕХАНИЧЕСКОЙ БОРЬБЫ – Вспоминаем славное прошлое сериала Bionic Commando. СТР. 14

E3 2009 – Корреспондент «РС ИГР» передает из Лос-Анджелеса, с крупнейшей игровой выставки в мире. СТР. 30

КРИ 2009 – А был ли кризис? Репортаж с отечественной Конференции разработчиков игр. СТР. 38

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

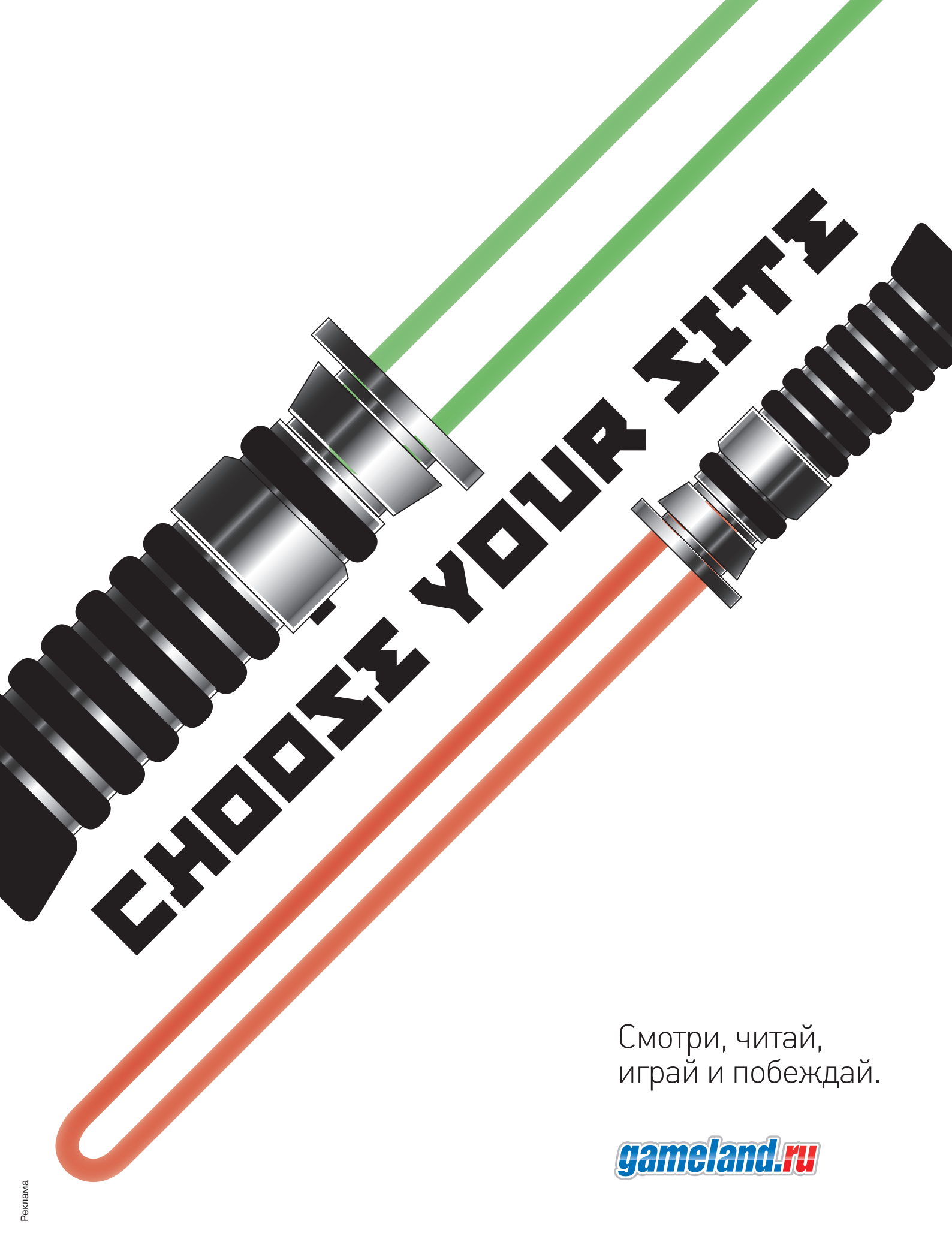
НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!



Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Реклама

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЙА_РОБОД

«РС ИГРЫ» ТЕСТИРУЮТ ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ДОЛГОЖДАННОГО БИОМЕХАНИЧЕСКОГО ШУТЕРА

В сю фантастику можно условно разделить на два вида. Есть классический, более-менее качественный sci-fi, как правило, описывающий далекое будущее со стерильными коридорами космических станций и нередко обладающий логичным объяснением творящихся вокруг удивительных событий. Немного в отдалении существует pulp-фантастика категорией существенно ниже: для нее характерны космические фашисты в космосе, грязные планеты, отбросы цивилизаций, картонные персонажи, огромные гофрированные трубки и вообще много того, что в приличном обществе иногда осторожно и нередко ошибочно называют трэшем. Это не совсем верно – у «палп-фикшена» есть свое очарование, есть, как говорят англичане, «свои моменты». С точки зрения сюжета и игровой вселенной Bionic Commando именно такая pulp-фантастика, даже с гофрированными трубками. По ним течет человеческая кровь.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Акт 1. Середина игры. Разрушенный хайвей с суетливыми террористами вооруженного формирования BioReign. В небе парят, неторопливо поливая ландшафт раскаленным свинцом, два роботизированных Polycraft – по дизайну и практическому исполнению почти точные гибриды винтохвостых китов и транспортников-трутней из божественной Half-Life 2. Но эта игра быстрее, злее и в хорошем смысле глупее творения Valve. Картинный жест механической рукой – и мы на вершине соседнего небоскреба. Там уже вовсю суетятся оранжевокостюмные люди с автоматами. Расправляемся легкой пробежкой по периметру: расстреливая беглым огнем, подбрасывая кистезапястным шнуром бочки и добивая оставшихся врукопашную. Привет с небес – запоздало соображаем, что штурмовики выпустили ракеты. Опереточная смерть с использованием ragdoll. На крышу, словно в назидание, неторопливо высаживается смерть в виде десанта на грязно-желтых парашютах.

ПРОСТИ, МАКС

В Bionic Commando нет slo-mo, здесь нельзя да и незачем пользоваться укрытиями. В Bionic Commando происходят одни из самых суетливых, беспорядочных и прекрасных перестрелок от третьего лица.

Акт 2. Вопрос выживания в огромной библиотеке: с полок падают тысячи, десятки тысяч книг, по коридорам стекаются

КАРТИННЫЙ ЖЕСТ МЕХАНИЧЕСКОЙ КОНЕЧНОСТЬЮ – И МЫ НА ВЕРШИНЕ СОСЕДНЕГО НЕБОСКРЕБА. НИКАКОЙ МАГИИ – ЛИШЬ ЛОВКОСТЬ РУК.

За собранные бонусы можно купить, к примеру, вот такой ретрокостюм.

приливные волны врагов. Взмываем под потолок – на разбитых в крошку балконах времен классицизма засели тяжелые пулеметчики в power armor. Гранаты, бетонные блоки или специальное суперударное лассо – только так террористов в черных доспехах можно призвать к порядку.

Первые 60 минут через Bionic Commando приходится продираться против силы – только потом организм привыкает к бионической руке и ее диковатой системе прицеливания, частым загрузкам и совершенно нестерпимым роботам со светящимися красными квадратами на спине (на них надо прыгать, притянувшись веревкой к этим похожим на горилл индивидуумам). Только тогда, в общем-то, и начинается то, зачем мы все сюда пришли – удовольствие от процесса. С телескопической рукой можно вытворять удивительные вещи. Цепляться за окружение, разгоняясь до огромной скорости (игра подсказывает момент, когда нужно отпустить). Подбрасывать в воздух предметы, отправляя их на приятное свида-

В Bionic Commando достойное внимание к деталям – например, если задеть флаги, колышущиеся на ветру, они отреагируют предельно реалистично и физически корректно.

BIONIC SUPREMACY

Заглавную тему для игры написала популярная шведская power-metal-команда Machinae Supremacy. Творчество этой группы, по всей видимости, оказало некоторое влияние на разработчиков: например, один из приемов называется в честь композиции Death from Above, которую кое-кто еще может помнить по чудесной игре Jets'n'Guns.

В BIONIC COMMANDO ПРОИСХОДЯТ ОДНИ ИЗ САМЫХ СУЕТЛИВЫХ, БЕСПОРЯДОЧНЫХ И ПРЕКРАСНЫХ ПЕРЕСТРЕЛОК.

ние с врагами – средство почти безотказное, хотя и требует драгоценных секунд, которых может и не хватить. Рука даже играет важную роль в сюжете – не просите нас объяснить какую, все равно не расскажем.

ТЕОРИЯ ХАОСА

Но расскажем о более приземленных сюжетных вещах. Например, Bionic Commando старательно пытается дать нам понять, что главный герой – это мужчина с бионической рукой Нэйтан Спенсер (Nathan Spencer), озвученный для аутентичности солистом группы Faith No More и освобожденный из тюрьмы под подписку вечной работы на Голос из Рации в обмен на чудесное возвращение утраченной боевой подруги. Не верьте ей. Главный герой в таких играх – это всегда Голос из Рации (на самом деле их два, потому что иногда в нашу милую беседу вмешивается старый полковник, начиная мерзко кряхтеть и ругаться матом, чтобы скрасить атмосферу). Любимые слова и выражения Голоса: «Спенсер! За этим зданием будет вражеское реле, эту штуку надо взломать» и «Спенсер! Высылаю тебе новое оружие, постарайся себя не угробить. Но только старайся не очень сильно». Голос из Рации на нас явно в

Красный лазерный луч делает снайперов легкой целью. Осталось только добраться до них живым.

давней обиде. В довершение картины Голос принадлежит трудно идентифицируемому человеку с усами, который наверняка окажется главным злодеем (это не спойлер, не надо на нас так смотреть), как говорят англичане, never trust the man with moustaches. Серьезно, NEVER.

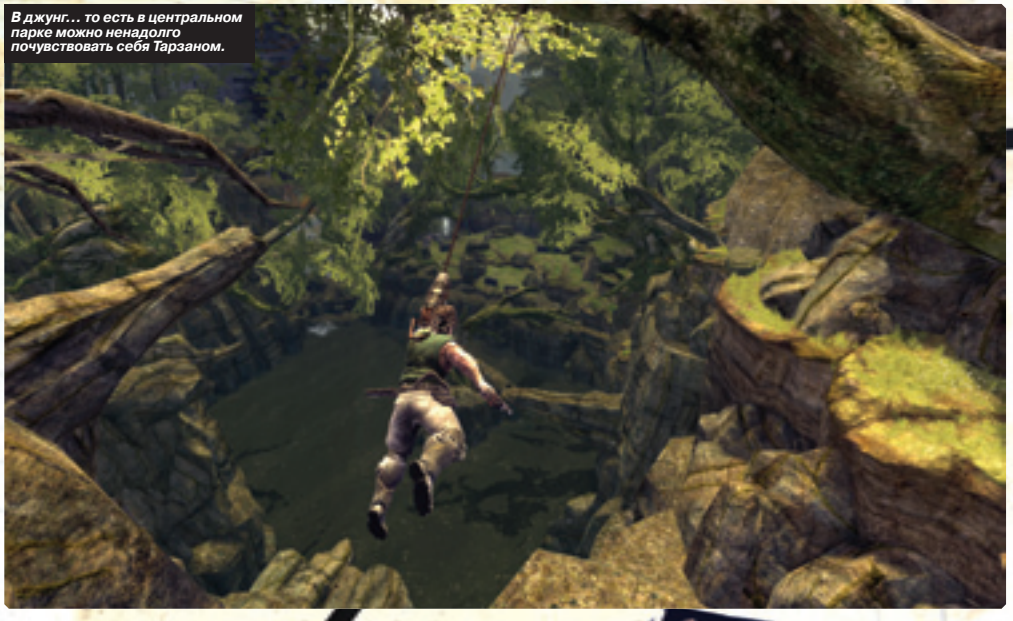
LIVE IN PLASTIC, PYROCLASTIC

Но все это будет потом, после. Сейчас же у нас есть некий город с красивым названием Вознесение, по которому какие-то гнусные ублюдки жахнули атомной бомбой. Вместо того чтобы драматически исчезнуть с лица земли и не отсвечивать, полуразрушенный Assension City наполняется биологическими террористами (которые, собственно, и жахнули), подвластными им роботами и прочей чертовщиной. Террористов много, слишком много – и правительство, отдающее нам приказы, решается на дерзкий шаг. Расконсервировать секретный проект «Альбатрос», Спенсер. Любыми методами.

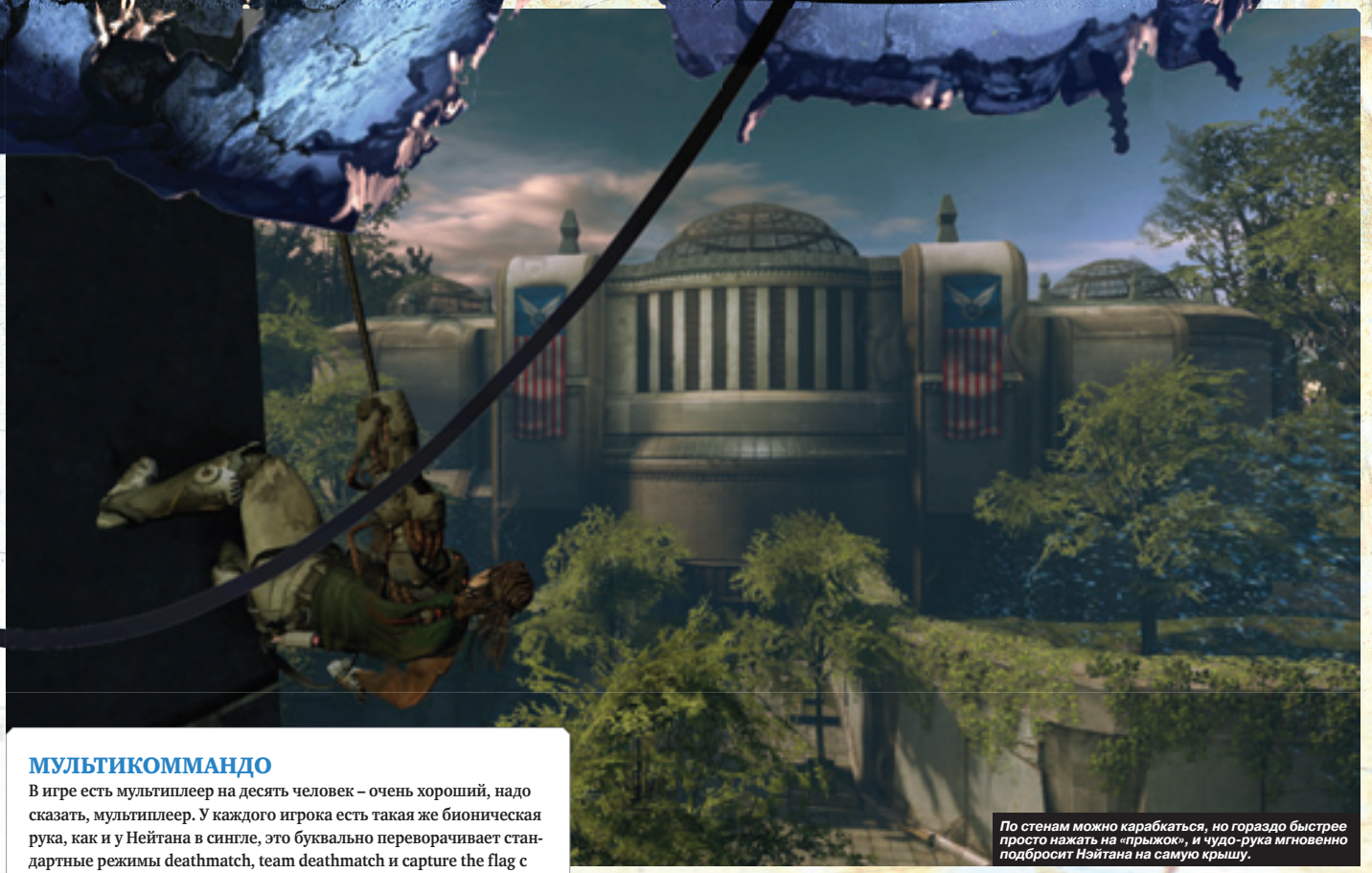
Bionic Commando достаточно издевательски обращается с концепцией открытого мира. Здесь есть, условно говоря, город – урбанистическое одеяло, сшитое из лоскутков больших карт, соединенных тунелями и сюжетными заставками, которые случаются в среднем раз в пять минут (особенно туннели) под аккомпанемент утомительных загрузочных экранов. Город, напомним, заполнен смертоносной ради-

PRODUCT REPLACEMENT

Придуманный Assension City – о, парадокс! – заполнен рекламой вполне себе реальных брендов: от NVIDIA до Pepsi. Интересно другое – среди логотипов встречается и знак компании Tricell, известной по Resident Evil 5. Что это – благосклонный кивок в сторону издателя Capcom или же прозрачный намек на то, что вселенные Bionic Commando и Resident Evli связаны самым непосредственным образом?



В джунг… то есть в центральном парке можно ненадолго почувствовать себя Тарзаном.



По стенам можно карабкаться, но гораздо быстрее просто нажать на «прыжок», и чудо-рука мгновенно подбросит Нэйтана на самую крышу.

МУЛЬТИКОММАНДО

В игре есть мультиплеер на десять человек – очень хороший, надо сказать, мультиплеер. У каждого игрока есть такая же бионическая рука, как и у Нейтана в сингле, это буквально переворачивает стандартные режимы deathmatch, team deathmatch и capture the flag с ног на голову. Сверхзвуковые перемещения по огромным картам, погони разноцветных тарзанов и фирменные перестрелки – все это делает мультиплеерный режим отличным поводом не заканчивать игру по прохождении десятичасовой сюжетной кампании.

ЭТО ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ – ХОТИМ МЫ ЭТОГО ИЛИ НЕТ. ВЫПОЛНЕННАЯ ПО СТАНДАРТАМ ОПРЕДЕЛЕНИЯ «БЛОКБАСТЕР».

ацией (она почему-то синего цвета) – так GRIN ограничивает нашу свободу передвижения, а также личности, слова и вероисповедания. Можно, конечно, залезть куда-нибудь в секретный закоулок за милым пиксельным бонусным жетоном или атаковать с фланга, но все это допустимо и в рамках стандартных линейных шутеров. Другое дело, что масштабы этой игры все равно впечатляют. Помните огромные джунгли, которыми нас кормили на ранних скриншотах игры? Ха. Это не джунгли, это так – центральный парк.

РАЗРУШЕННАЯ КРАСОТА

Assension с его кислотными закатами, радиоактивными дождями и бесконечными небоскребами до грани линии горизонта – один из самых убедительных электрических городов из тех, что никогда не существовали. Это не мрачный постъядерный Вашингтон в Fallout 3, не безысходный City 17 из Half-Life 2. Этот город покинули люди, но не солнечный свет – и это странно, необычно и действительно впечатляет. Технологии помогают. Не вытворяя ничего сверхъестественного с графикой, фирменный Diesel Engine аккуратно работает с HDR, отражениями, эффектами пыли, дыма и прекрасными урбанистическими ландшафтами – на ПК картина дополняется использованием DirectX 10 и более плавным FPS. Последние уровни – визуальный восторг: море, шторм и пылающие небеса. Что интересно, игра не стремится обогнать весь мир за счет количества. Четыре пушки за вычетом стандартного автомата/пистолета/гранат – четыре уникальных оружия, к которым на ходу надо придумывать тактику использования. Автомат универсален, но патронов всегда не хватает: надо обыскивать тела врагов. Возможно, их даже возмутительно мало. Мужчины с автоматами, тяжелые мужчины с автоматами и снайперы, балующиеся лазерными указками. Три с половиной типа роботов. Поликрафт. Штурмовик. Все. Глубоко вдохни и выдохни: спокойно, количество не главное. Игра умеет создавать ситуации – пускай подготовленные заранее, пускай решаемые более-менее одинаково. Умеет. И создает.

Акт 3. Водонапорные башни, где-то наверху засели снайперы. Еще один разрушенный хайвей – автострада совсем обвалилась, приходится пользоваться биогарпуном. Стандартный комплексный обед: пять тер-

ристов, два робота, непроходимая завеса на входе в туннель. Поиграем немножко со стреляющей шнуром рукой (способности открываются, а точнее, «вспоминаются» нашей неразлучной анатомической подругой по мере игры) – можно схватить вражеского автоматчика, притянуться к нему и больно пнуть в челюсть. Малоэффективно. Гораздо круче прыгнуть откуда-нибудь сверху, обрушившись метеоритом во всю мощь главгероевых железных сапог. Или схватить машину, подбросить в воздух и запустить в неприятеля. Снайперы! Мы совсем про них забыли. Лоадинг.

УЛЫБАЕМСЯ И МАШЕМ

Вооруженные столкновения отчаянно хочется проходить снова и снова – до победного. Но не все так просто с другими, более раздражающими деталями. Совершенно неочевидная радиация, которая из кожи вон лезет, лишь бы напакостить. Вода, в которой очень сложно не утонуть, – нужно бешено целиться в воздух в надежде, что бионическая система прицеливания нащупает хоть что-нибудь и произведет залп рукой. Невыносимый предпоследний босс, выполненный в худших традициях. Но. Здесь, кажется, впервые за долгие годы имеет смысл пользоваться гранатами. Тут предельно очаровательный обучающий уровень (старый знакомый – рыжий мужчина в зеленых штанах и черных очках), впечатляющие битвы с боссами (ничего оригинального, но какой-то совершеннейший олдскул) и до ужаса убедительный город с самой необычной атмосферой – а ведь есть еще подземные пещеры, пригороды, заброшенные туннели и тысячи запоминающихся мест.

GRIN по вполне понятным причинам очень старается прыгнуть выше головы. После ее во всех отношениях проходной Wanted: Weapons of Fate и не в меру позорной Terminator Salvation продолжение классики Capcom должно спасти ситуацию – перезапуск бренда, чепчики в воздух и цветы, фэмили реюнион. Но людям, игравшим с удовольствием 20 лет назад в Bionic Commando 1997 (см. нашу историческую справку неподалеку), в BC-2009 делать просто нечего. Это игра нового поколения, хотим мы того или нет. Четко выполненная по стандартам определения «блокбастер». Игра, на которую не жалко потратить три-четыре вечера, от которой можно и нужно получать удовольствие – если не от процесса в целом, то от отдельных его компонентов. GRIN в этом смысле достигла почти высшей степени просветления – споткнувшись на Termintator, поскользнувшись на Wanted, она твердо опустилась на ноги в стальных сапогах Bionic Commando. Оставив на земле гигантских размеров кратер. В ожидании релиза ПК-версии можно попробовать угадать, каким будет следующий IP, который вверят шведам на растерзание. GRIN – как лирические герои старой детской прибаутки, которых невозможно сбить с пути. Возможно, именно потому что им «по фигу, куда идти».

Автор:
Сергей Думаков

СТАЛЬ В МОЕМ РУКАВЕ: 22 ГОДА БИОМЕХАНИЧЕСКОЙ БОРЬБЫ

Серия игр Bionic Commando родом из детства: это сейчас пересадка лица от мертвого донора лишь повод лишний раз сверкнуть глазами в выпуске новостей, а в конце 80-х даже самый распоследний зануда искренне верил в то, что через десять лет армия робокопов будет зачищать улицы от полчищ киборгов-терминаторов (возможно, с Хищниками на поводке). Генетические эксперименты! Экстремальная биомеханика! Машины на службе человека (или наоборот, неважно)! Прекрасный мир будущего, где каждый с помощью отвертки и рубанка сам может превратить себя в идеальное кибернетическое существо.

МОРСКИМ УЗЛОМ

Впервые о действующих лицах Bionic Commando мир узнал за два года до выхода самой игры, когда компания Capcom решила выпустить на западном рынке свой популярный платформер Top Secret, но люкс-версию – порт для сверхмодной тогда консоли Nintendo Entertainment System (NES, известную также на родине слонов как Dandy) – менеджмент решил связать с еще одной своей удачной разработкой, вертикальным скроллером 1985 года Commando. BC была объявлена официальным продолжением Commando, в связи с чем структура игры была слегка переработана. Обычный для тех веселых дней прием. По поводу сюжетных коллизий, откровенных нестыковок нарратива и общей непохожести двух совершенно разных игр никто не переживал, как, по всей видимости, не переживает и до сих пор. Достаточно сказать, что третье официальное продолжение Commando – Wolf of the Battlefield – увидело свет совсем недавно, в июне 2008-го. Доступна игра лишь пользователям онлайн-службы Xbox Live!, а главный герой этой серии Джо Гибсон одновременно является лицом аркадного боевика Mercs (1990, платформа SEGA) и военачальником Натана Спенсера в свежайшем сиквеле Bionic Commando – ради которого вроде бы мы все здесь и собрались.

ЗНАКОМЬСЯ: ПАРЕНЬ С РУКОЙ

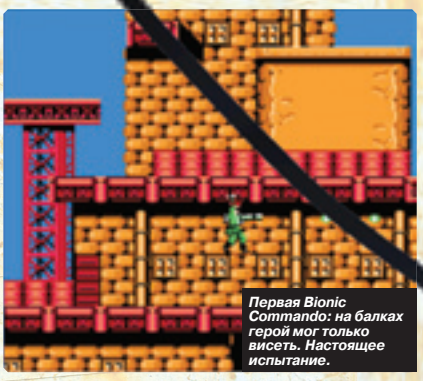
Тем не менее история человека с телескопической железной кошкой вместо руки аудитории понравилась – как по ту сторону океана, так и по эту. На протяжении пяти уровней тогда еще безымянный солдат боролся с темной фашистской силой, карабкался по стенам, потолкам и узким коридорам и собирал падающие с неба ящики с амуницией. Существовало несколько ключевых правил: нельзя одновременно использовать механическую руку и стрелять, нельзя выстреливать механической рукой в воздухе, нельзя прыгать (такое действие в арсенале вояки в принципе отсутствовало). Большинство из них впоследствии было так или иначе изменено, но важно помнить: именно необычная комбинация сверхспособностей и ограниченных возможностей принесла первой Bionic Commando популярность. Такую, что игра вошла в антологии Capcom Classics Collection Vol. 1 для Playstation 2 и Capcom Classics Collection: Remixed для PSP, а также удостоилась почти покадрового ремейка в 2008 году.

ГЕРОЙ В КАРМАНЕ

Но между ними были еще две игры, и обе они вышли для портативной консоли Gameboy. Первой стало черно-белое переложение оригинала 1992 года – даже название осталось тем же, что у старшего NES-брата. Единственным сколь-нибудь значимым отличием стала визуализация столкновений транспортного вертолета главного героя с засевшими в засаде врагами (была в Bionic Commando такая межмиссионная мини-игра): вместо вида сверху использовался тот же скроллинг, что и в остальной части боевика. Кроме того, только в этой версии Bionic Commando механическая рука названа «одной из составляющих карбонового экзоскелета», а не заменой ампутированной в результате несчастного случая конечности. Спустя семь лет – и 12 лет после выхода материнской японской аркады – увидело свет первое полноценное продолжение. Bionic Commando: Elite Forces вышла только на консоли Gameboy Color и рассказывала историю, альтернативную канонической: место фашистов занял некий злодей Артурус со своей наемной армией, а узнаваемая реальность сменилась почти фэнтезийным островом Кариниа. Большого успеха игра не имела, и о франчайзе забыли на долгие годы.

В оттенках серого. Bionic Commando для Gameboy.

Когда-то Натан Спенсер жил в игровом автомате – именно так выглядела Commando.



Первая Bionic Commando: на балках герой мог только висеть. Настоящее испытание.

Изначально Спенсер погибал от первого же контакта с врагом или пулей – золотое правило восьмибитного боевика.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Но вчерашние мальчишки выросли, а память сохранила о робокопах и терминаторах бережные, нежные воспоминания: о разработке не одной, но сразу двух новых игр во вселенной Bionic Commando было объявлено осенью 2007 года. Одна должна была стать полноценным next-gen-проектом, другая – современным прочтением платформенной классики; и если вторая появилась на электронных прилавках точно по графику, летом 2008-го, то «большой» игры пришлось ждать на полгода дольше обещанного. Однако двумерный ремейк оказался настолько хорош, что об этом досадном недоразумении мало кто вспомнил: средняя оценка Bionic Commando Rearmed в профильных СМИ на сегодняшний день составляет восемь из десяти. Большинство критиков склоняются к тому, что разработчикам (шведской студии GRIN) удалось идеально передать атмосферу оригинала – и это несмотря на огромное количество нововведений! Из основных – возможность притягивать с помощью биоруки игровые объекты (и даже людей), меняющиеся по ходу действия виды оружия, огромное количество сетевых режимов и – о, ужас! – не-Гитлер в роли последнего босса (прощай, Адольф! Мы были готовы убивать тебя бесконечно). Примечательно, что для создания Bionic Commando Rearmed в качестве профессиональных консультантов были наняты люди, работавшие еще над Top Secret. Возможно, именно благодаря их участию BCR выглядит настоящей машиной времени: все эти темные комнаты, головоломки во вражеских компьютерах, вертикальные засады и головокружительные полеты над мрачной чернотой способны согнать со взрослого человека не один десяток лет.

В Elite Forces позволялось играть за девушку. Очень интересный опыт.

ПОСМОТРИ НА СЕБЯ СО СТОРОНЫ

Последней на сегодняшний день игрой Bionic Commando является полностью переработанное самостоятельное продолжение для консолей нового поколения и PC. На наших мониторах модифицированный мистер Спенсер появится в июле – и с самой последней информацией об этом весьма перспективном молодом человеке ты можешь ознакомиться на соседних страницах. Обещаны мрачная сюжетная линия, относительно свободный геймплей и возможность использования обходных путей (стены зданий отныне не границы локаций, но дополнительные маршруты к желанной цели). Выдержит ли человек с железной рукой испытание третьим измерением, узнаем уже совсем скоро.

Потрясающая глубина и изумительная детализация Bionic Commando Rearmed: время явно пошло мистеру Спенсеру на пользу.

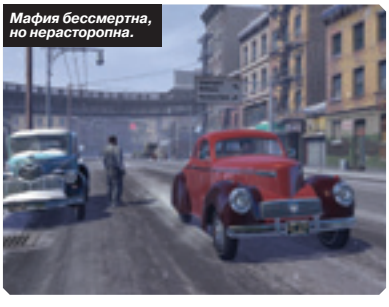
Bionic Commando: Elite Forces наглядно продемонстрировала, что консервативные аркадные боевики не очень-то дружат с экспериментами.

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Стивен Спилберг, кинорежиссер

– В 1999 году я продал свою игровую студию DreamWorks Interactive издательству Electronic Arts. Это одно из моих самых верных и в то же время глупых решений. Ведь разработка шутера Medal of Honor была почти завершена! Если бы сделка не состоялась, прибыли от Medal of Honor хватило бы для того, чтобы делать новые игры. Впрочем, именно EA превратила Medal of Honor в международный хит.



Мафия бессмертна, но нерасторопна.

MAFIA 2 – БУДУЩЕЙ ВЕСНОЙ

Издательство Take-Two Interactive перенесло дату релиза экшенов Mafia 2 и Red Dead Redemption. Черт с ней, с ковбойской «стрелялкой» (все равно PC-версию пока не анонсировали), а вот игру студии 2K Czech все мы ждали с нетерпением. Увы, Mafia 2 не выйдет в этом году. Руководство Take-Two пообещало, что игра появится на прилавках магазинов не позже 30 апреля 2010 года. Чтобы хоть как-то подсластить горькую пилюлю, нам раскрыли дату премьеры шутера BioShock 2 – 30 октября. И на том спасибо.

ФАКТ

450

ЧЕЛОВЕК УЧАСТВУЮТ В РАЗРАБОТКЕ ЭКШЕНА ASSASSIN'S CREED 2

ДЮК НЮКЕМ ИДЕТ В СУД

В прошлом номере мы сообщили о том, что студия 3D Realms закрывается. Команда, 12 лет делавшая шутер Duke Nukem Forever, распущена. Ребята опубликовали в интернете прощальное фото (три дюжины грустных разработчиков вместе с шефом Джорджем Бруссардом (George Broussard)) и принялись рассылать резюме по другим студиям.

Вскоре история приобрела неожиданный оборот. Издательство Take-Two Interactive, владеющее правами на издание Duke Nukem Forever, подало в суд на Apogee Software – компанию, частью которой была студия 3D Realms. Паблишер хочет денег. Мол, 3D Realms не доделала DNF, и Take-Two на этом контракте потеряла миллионы долларов. В иске сказано, что в 2000 году издатель заплатил за Дюка 12 миллионов и подкинул разработчикам еще немного деньжат в 2007 году. Теперь Take-Two требует компенсировать расходы, явно намекая, что, если финансы поют романсы, компания готова принять «в дар» права на франчайз Duke Nukem.

– А 3D Realms не закрылась! – неожиданно шокировал публику Джордж Бруссард. – И не закроется! Ну да, у нас кончились деньги, и пришлось распустить команду, трудившуюся над DNF. Сейчас 3D Realms – маленькая студия, но мы по-прежнему владеем франчайзом Duke Nukem и будем лицензировать права на создание игр о Дюке и помогать в разработке.

Бруссард также объяснил, что Take-Two ничего не платила 3D Realms за DNF. 12 миллионов долларов, упомянутые в иске, были выплачены обанкротившемуся издательству GT Interactive за право выпустить перспективный шутер. Студия разрабатывала игру на свои деньги и вложила в проект 20 миллионов. Однако, когда стало ясно, что и этого мало, обратилась за помощью к Take-Two. Издатель навстречу не пошел (читай: денег не дал). Более того, Take-Two попыталась по дешевке выкупить все права на Duke Nukem. В 3D Realms предпочли распустить команду, но не отдавать Дюка задарма.

Ждем суда.

Take-Two хотела бы доделать Duke Nukem Forever.

Жди DNF в 2019 году!

КЛИНТОН МОГ ПОПАСТЬ В FALLOUT 3

ХОДЯТ СЛУХИ

Fallout 3 удалась и без Клинтона.

«Fallout 3?! Как же, как же, играл...»

Экс-президент США Билл Клинтон мог поучаствовать в создании ролевки Fallout 3. Об этом заявил генеральный менеджер компании Blindlight Лев Чепелски (Lev Chapelsky). Его фирма занимается тем, что подыскивает актеров для работы над играми. Bethesda Softworks наняла Blindlight в 2007 году, и вскоре мистер Клинтон получил предложение озвучить президента Джона Генри Идена. Это, если кто не в курсе, такой суперкомпьютер в Fallout 3. Пресс-служба Клинтона быстро дала ответ: «Спасибо за предложение, но бывшего президента оно не заинтересовало».

– Было бы здорово, если бы Билл согласился, – говорит Чепелски. – Конечно, мы знали, что шансы невелики, одна десятая процента, но попробовать все равно стоило.

Вице-президент Bethesda Softworks Пит Хайнс (Pete Hines) не стал подтверждать информацию, озвученную Чепелски. Он лишь уточнил: разработчики Fallout 3 не рассматривали Клинтона в качестве кандидата на роль президента Идена. Если Биллу и поступало предложение поучаствовать в озвучке игры, то только по инициативе сотрудников Blindlight.

Так или иначе, роль Идена досталась знаменитому актеру Малколму Макдауэлу (Malcolm McDowell), и у того все получилось просто здорово. Может, оно и к лучшему, что Билл Клинтон отказался. ■

BIG HUGE GAMES НЕ ЗАКРОЮТ

Ascendant чем-то напоминает Fable.

God: The Game нацелена на семейную аудиторию.

1 апреля многие сотрудники студии Big Huge Games получили уведомление об увольнении. И это не было шуткой. Компания, основанная в 2000 году выходцами из мейеровской Firaxis Games, оказалась на грани закрытия. Ее владелец – издательство THQ – объявил: если в течение двух месяцев не найдется покупатель, студия будет закрыта.

К счастью, этого не произошло. Big Huge Games была куплена компанией 38 Studios, основанной известным бейсболистом Куртом Шиллингом (Curt Schilling). Бывший питчер заполучил права на стратегии Rise of Nations, Rise of Legends и неанонсированные проекты Big Huge Games, а также все технологии, созданные и используемые командой. Сумма сделки не разглашается.

Новый хозяин, хоть и интересуется прежде всего онлайновыми вселенными, посчитал перспективными игры, над которыми Big Huge Games трудилась в последнее время. Это, насколько нам известно, не анонсированные пока забавы, аркада God: The Game и ролевка Ascendant. Последняя создается под руководством дизайнера Кена Ролстона (Ken Rolston), сыгравшего ключевую роль в разработке The Elder Scrolls 3 и 4. ■

Watchmen стала последней игрой Deadline Games.

ПРОЩАЙ, DEADLINE

Датская студия Deadline Games объявила о своем банкротстве. Компания была основана в 1996 году и десять лет работала только на скандинавском рынке. Однако в 2005 году вышел ее первый международный проект – экшен Total Overdose. Deadline Games также известна по аркаде Watchmen: The End Is Nigh, созданной для кинокомпании Warner Bros. по мотивам фильма «Хранители». До недавнего времени студия также трудилась над экшеном о жизни грабителей банков Faith and a .45, но не сумела найти издателя и остановила разработку. Когда закончились деньги, пришлось закрывать и компанию. ■

Добро пожаловать, дети, в страну зеленого напитка.

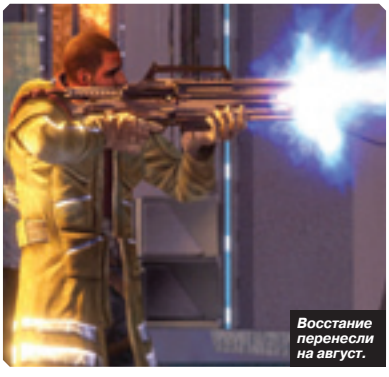
КВАДРАТНЫЕ ЯБЛОКИ И ГУСЕНИЦА ВОИН

Чтобы поддержать выход нового вкуса Fanta – Fanta Яблоко Азия, компания Coca-Cola придумала целый игровой мир. Согласно легенде, однажды в далекой Азии на маленьком дереве бонсай выросло огромное зеленое яблоко... кхм... квадратное зеленое яблоко. Однако попробовать его сможет лишь тот, кто отважится сразиться с гусеницей-самураем – хранителем нового вкуса. Победитель ясное дело получит драгоценный сосуд с ядовито-зеленой жидкостью, новой Fanta. Настучать по голове зарвавшейся гусенице и подробнее знакомиться с другими персонажами этой истории можно на сайте www.fanta.ru. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Стефан Дастус, генеральный менеджер Eidos Montreal

Сейчас мы находимся на ранних стадиях разработки экшена Thief 4. Пока еще слишком рано рассказывать о конкретных деталях игрового процесса. В настоящее время мы подыскиваем талантливых игроделов, которые должны заметно усилить команду, трудящуюся над Thief 4. Нам нужны только лучшие из лучших, поскольку мы собираемся создать одну из самых увлекательных игр нашего времени. ■



Восстание перенесли на август.

ГДЕ ЖЕ RED FACTION?

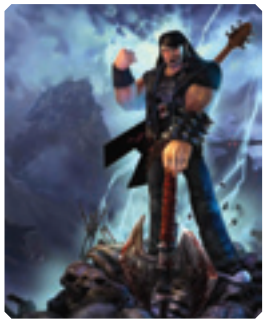
Издатели все чаще задерживают релизы хитовых игр на PC. Боятся пиратов (хотя и не признаются в этом). Так, в начале июня THQ выпустила шутер Red Faction: Guerrilla. Игра должна была выйти одновременно на приставках и PC, однако до магазинов в срок добрались только консольные версии. Персональщики смогут запустить Red Faction: Guerrilla лишь в августе. Представители THQ уверяют, что разработчикам потребовалось немного больше времени, чтобы доделать PC-версии. Право слово, кого они пытаются обмануть? ■

ФАКТ

5 МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ ЭКШЕНА RESIDENT EVIL 5 УЖЕ РАЗОШЛОСЬ ПО СВЕТУ

BRUTAL LEGEND МОЖЕТ НЕ ВЫЙТИ

Шефер с юмором отнесся к иску Activision.



PC-версия Brutal Legend пока не анонсирована, но мы надеемся…

В прошлом году после слияния компаний Activision и Vivendi Games руководство мегаиздательства пересмотрело объединенное портфолио и решило не издавать ряд игр. В числе других за боротом оказался и хэви-метал-экшен Brutal Legend с актером Джеком Блэком (Jack Black) в главной роли. Многие геймеры опасались, что главе студии Double Fine Productions Тиму Шеферу (Tim Schafer), знакомому тебе по культовым Full Throttle, Grim Fandango и Psychonauts, не удастся завершить проект.

К счастью, Brutal Legend была подобрана Electronic Arts. Издательство профинансировало дальнейшую разработку. Однако боссы Activision считают, что хоть их компания и не собирается выпускать Brutal Legend, она все равно сохраняет права на издание игры. Представитель издательства предупредил о возможности судебного иска. «Электроники» отшутились: «Это все равно, что попытаться засудить бывшую жену, встретившую хорошего парня». Однако угроза оказалась не блефом. Activision подала иск, требуя запретить выпуск Brutal Legend. Дескать, издательство вложило 15 миллионов долларов в разработку игры, но студия Double Fine сорвала все сроки и требовала еще денег. Поэтому проект пришлось закрыть. Неизвестно, на чью сторону станет суд, однако октябрьский релиз Brutal Legend теперь под вопросом. ■

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ НА СЛУЖБЕ У УОРНЕРОВ

Приключения Арагорна должны понравиться детишкам.

В WBIE обещают: не все их LoTR-игры будут семейными.

В 2009 году Electronic Arts утратила права на создание игр по мотивам кинотрилогии «Властелин колец». Экшен The Lord of the Rings: Conquest стал последним проектом издательства о войне за кольцо всевластья. Однако это не означает, что нам теперь долго не побывать в Средиземье. Как раз наоборот.

Права на разработку игр по мотивам «Властелина колец» ушли к кинокомпании Warner Bros. «Братцы Уорнеры» на днях докупили лицензию на использование литературного наследия Толкиена. У боссов Warner Bros. Interactive Entertainment, игрового дивизиона кинокомпании, хватает идей, как нажиться на популярной вселенной. Уже в этом году на консолях выйдет семейный приключенческий экшен The Lord of the Rings: Aragorn's Quest. Однако обещаны игры и для хардкорных геймеров, в частности RPG, которую, вероятно, будет делать Snowblind Studios (Baldur's Gate: Dark Alliance). Судя по многочисленным намекам, вряд ли удастся избежать LEGO-адаптации «Властелина колец». Оно и неудивительно – студия Traveller's Tales, специализирующаяся на LEGO-играх, давно принадлежит «Уорнерам». ■

TERMINATOR SALVATION ОТОЗВАНА ИЗ МАГАЗИНОВ

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

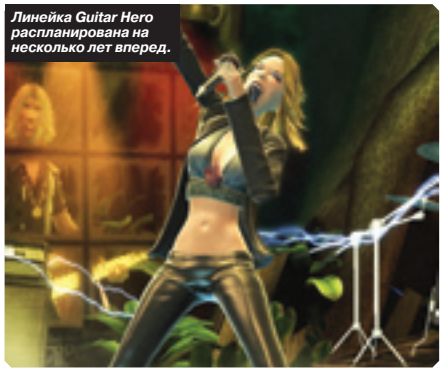
Терминаторы сорвали запуск игры.

Отзыв тиража – исключительное явление в игровой индустрии.

Машины восстали против экшена Terminator Salvation. Они решили во что бы то ни стало воспрепятствовать геймерам познакомиться с интерактивной поделкой по мотивам голливудского блокбастера. Бунт прошел не слишком гладко. Обладатели консолей Xbox 360 и PlayStation 3 без проблем запустили игру, а вот «персональщики», купившие коробочную версию Terminator Salvation, обломались. Они не смогли даже установить игру – в процессе система выдавала ошибку -5006:0x80070002. Тех, кто купил цифровую версию через сервис Steam, беда миновала. Разозленные геймеры оборвали телефоны техподдержки и завалили издателя письмами с жалобами. Компания Evolved Games признала проблему и пообещала все уладить. Но никакими патчами проблему с установкой не уладишь, и пришлось издательству отзывать весь тираж Terminator Salvation из магазинов. Сколько PC-версий экшена было продано к тому моменту, когда была выявлена ошибка, не уточняется. Думаем, не слишком много. Terminator Salvation удостоилась разгромных рецензий, и многие геймеры предпочли приберечь денежки для более достойного проекта. Тем же, кто по недоразумению приобрел игру, пришлось ждать несколько дней, пока печатали новый тираж. Evolved Games безропотно за свой счет обменяла бракованные копии на работающие. ■

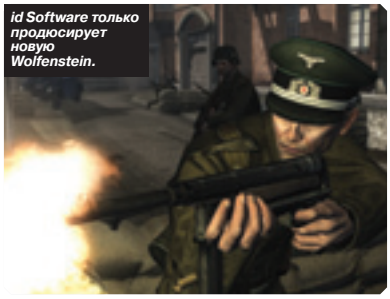
GUITAR HERO КОРМИТ ACTIVISION

Теперь будет выходить по 3–4 игры Guitar Hero в год.


Линейка Guitar Hero распланирована на несколько лет вперед.

Издательству Activision Blizzard здорово повезло с серией Guitar Hero. Не так давно она взяла планку в 35 миллионов экземпляров, проданных по всему свету. Франчайз принес издателю более 2 миллиардов долларов. Такую уйму денег раньше удавалось заработать лишь сериям Super Mario и NFL Madden. В Европе Guitar Hero в десять раз опережает по продажам своего главного конкурента – серию Rock Band. Что ни говори, успех потрясающий, и Activision Blizzard намерена его закрепить. Генеральный директор компании Бобби Котик (Bobby Kotick) намекнул, что в ближайшем будущем стоит ждать телешоу по мотивам Guitar Hero и концертный тур в поддержку. Журнал Hollywood Reporter подтвердил: продюсеры вовсю обсуждают реалити-шоу о властелинах пластмассовых гитар.

Уже анонсирована следующая часть серии – Guitar Hero: Van Halen. Сам понимаешь, какой группе она будет посвящена. Игра выйдет во второй половине года. Своих «персональных» игр могут удостоиться такие группы, как Queen, Weezer, Blink 182, The Offspring и Queens of the Stone Age. Guitar Hero много не бывает? ■


id Software только продюсирует новую Wolfenstein.

КАЛЕНДАРЬ ГЕЙМЕРА

Сразу несколько потенциально хитовых проектов обзавелись окончательными датами релиза. Так, шутер Wolfenstein, разработанный Raven Software (X-Men Origins: Wolverine), появится на прилавках 4 августа. В том же месяце, 25-го, выйдет долгожданный экшен Batman: Arkham Asylum. Релиз игры о Темном рыцаре должен был состояться 23 июня, но Rocksteady Studios не успела в срок.

Не забудь сделать еще две пометки в календаре. Стратегия Tropico 3 попадет в магазины в сентябре. Ну а ролевая игра Dragon Age: Origins от BioWare не окажется на жестком диске твоего PC раньше 20 октября. ■

Провал Red Faction: Guerrilla может погубить THQ.

НАС ПОКИНУЛИ...

Закрылась калифорнийская студия Factor 5. Она существовала с 1987 года и поработала над многими известными играми (Indiana Jones and the Infernal Machine, Lair). До недавнего времени студия трудилась над игрой о Супермене для Brash Entertainment. Однако издательство обанкротилось, и следом вылетела из бизнеса Factor 5.

Гибнут не только крупные студии, но и мелочь вроде нью-йоркской Gamelab. Компания создала одну из самых популярных казуальных игр – Diner Dash. Увы, права на серию и прибыль достались издателю. Все сотрудники Gamelab уволены, на продажу выставлены оборудование и мебель. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Тим Свини, основатель Epic Games

Фотореалистичная графика в играх появится лет через 10–15. Осталось не так уж долго ждать. Но вот реалистичной симуляции поведения человека мы, боюсь, никогда не увидим. Вы же видите, как забавно сейчас держатся в играх персонажи. И дело тут не в мощи процессоров. У нас просто нет нужных алгоритмов. Мы ведь еще сами не знаем, как работает человеческий мозг. ■

Зарплата Молине тоже подросла.

МОЛИНЕ ПОВЫСИЛИ

Когда в апреле 2006 года Питер Молине (Peter Molyneux) продал Microsoft свою студию Lionhead, многие засомневались: а сможет ли свободолюбивый гейм-гуру жить и творить в суровых корпоративных условиях? Зря волновались. В начале июня Молине дождался повышения. Теперь он креативный директор Microsoft Game Studios и будет сотрудничать с европейскими студиями. Его задача – следить за работой европейских офисов MGS, подыскивать перспективные проекты и делиться оригинальными идеями с игроделами. ■

ФАКТ

13

МЛН КОПИЙ – ТАКОЙ ОТМЕТКИ ДОСТИГЛИ ПРОДАЖИ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

BLIZZARD – ЛУЧШАЯ СТУДИЯ В МИРЕ

Ни одна игра не может сравниться с WoW по прибыльности.

Спортивные серии помогли EA Canada занять четвертое место.

Английский журнал для разработчиков Develop опубликовал очередной рейтинг лучших студий. Раньше критерий отбора был один – сколько денег игры той или иной компании заработали за год в США, Британии и Японии. Теперь же учитываются и онлайновые продажи (в том числе абонентская плата), и оценки критиков, и отзывы экспертов. И ситуация тут же изменилась. В прошлом году на первом месте была Nintendo, второе досталось студии EA Canada, разрабатывающей серии FIFA, NBA и NHL. Сейчас же лучшей признали Blizzard Entertainment. Калифорнийская компания, в офисах которой трудятся 2700 человек, заработала в 2008 году 1.34 миллиарда долларов. Одна World of Warcraft ежемесячно приносит 100 миллионов баксов!
Несмотря на завидные продажи игр для Wii, Nintendo пришлось довольствоваться вторым местом. На третьем студия Rockstar North, чей экшен Grand Theft Auto 4 разошелся тиражом в 13 миллионов экземпляров. EA Canada сместилась со второй позиции на четвертую.
29 мест в TOP100 принадлежат американским студиям, 25 – британским, 23 – японским, 14 –канадским. Южная Корея, Франция и Австралия упомянуты в списке дважды. Есть свои герои и у Швеции (EA DICE), Германии (Crytek), Исландии (CCP) и Норвегии (Funcom). России пока хвастаться нечем. ■

«ЭЛЕКТРОНИКИ» ПОГУБИЛИ THE CROSSING

The Crossing уже вряд ли когда выйдет.

После Dark Messiah у студии Arkane не клеятся дела.

Помнишь, в конце 2006 года французская студия Arkane анонсировала инновационный шутер The Crossing? Уникальность игры от разработчиков брутального экшена Dark Messiah of Might and Magic состояла в том, что она совмещала одиночную кампанию и мультиплеер. Проходя сюжетную кампанию, ты бы сражался не с ботами, а с живыми людьми, играющими за врагов. Left 4 Dead доказала: идея жизнеспособна. Так где же The Crossing?
В прошлом году издательство Electronic Arts, сокращая расходы, отказалось от сотрудничества с рядом студий. К сожалению, в число жертв попала и Arkane. Оставшись без финансирования, компания была вынуждена приостановить работу над The Crossing. Как правило, слово «приостановить» на деле означает «закрыть навсегда». Директор Arkane Рафаэль Колантонио (Raphael Colantonio) признается, что не знает, будет ли когда-либо возобновлена разработка. Сейчас его студия занята двумя проектами: казуалкой для iPhone и RPG от первого лица, созданием которой заведует Харви Смит (Harvey Smith), один из авторов Deus Ex и Thief: Deadly Shadows. ■

ДОПОЛНЕНИЯ К GTA4 ВЫЙДУТ НА PC?

ХОДЯТ СЛУХИ

Microsoft пока не заработала больших денег на дополнениях к GTA4.

Хорошо бы, чтобы The Lost and Damned докатила до PC.

В 2007 году корпорация Microsoft заплатила 50 миллионов долларов за два эксклюзивных дополнения к экшену Grand Theft Auto 4. Первое из них – The Lost and Damned вышло в феврале. Его продают через сервис Xbox Live за 20 баксов. Эксперты считают, что addon разошелся 2-миллионным тиражом. Учитывая 13 миллионов копий GTA4, купленных геймерами, не так и много. Само собой, пошли слухи, что дополнения все-таки могут добраться до PlayStation 3 и PC. Так, британский журнал PlayStation World сообщил: исключительные права Microsoft на два addons не вечны. В договоре эксклюзивность оговорена лишь на полгода. То есть уже в августе издательство Take-Two Interactive может выпускать The Lost and Damned на любой платформе. И оно это обязательно сделает.

Представители Take-Two отказались комментировать слухи. Пресс-служба Microsoft продолжает настаивать на эксклюзивности дополнений. С кем правда, узнаем в августе.

Тем временем Take-Two анонсировала Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony. Второе дополнение к GTA4, посвященное ночной жизни Либерти-Сити, поступит в продажу осенью. На этот раз нам предложено взглянуть на мир глазами Луиса Лопеса, подручного криминального авторитета по кличке Гей Тони. Черт возьми, эта игра должна появиться на PC! ■

В ШВЕЦИИ СОКРАЩАЮТ РАЗРАБОТЧИКОВ

Критики не в восторге от Bionic Commando.

Успех Just Cause 2 здорово поможет Avalanche.

Мировой кризис пошел на спад, но разработчикам не стало легче жить. Им постоянно не хватает денег. И, как и раньше, проблема решается путем сокращений. Недавно к этой мере прибегли директора стокгольмских студий GRIN и Avalanche. То ли так совпало, то ли в Швеции сложная экономическая ситуация.

GRIN недавно завершила работу над экшенами Bionic Commando и Terminator Salvation. Сокращения после релиза масштабных проектов – обычное дело. Как правило, избавляются от лишних программистов, художников, тестеров. Но, если верить анонимным источникам, в GRIN уволенных чересчур много: от 100 до 160. Команды в Гетеборге и Барселоне будут распущены. Есть повод волноваться за судьбу GRIN? Кажется, да.

В Avalanche Studios сократили 20 сотрудников. Генеральный директор компании Кристофер Сандберг (Christofer Sundberg) уверяет, что это никак не скажется на судьбе и сроках проектов в разработке: экшенах Just Cause 2 и The Hunter. Надо заметить, в прошлом году в Avalanche уже прошли массовые увольнения. Сандберг вздыхает: «Кому сейчас легко?» ■

Relic после Dawn of War 2 взялась за Space Marine.

RELIC ДЕЛАЕТ SPACE MARINE

Незадолго до E3 издательство THQ анонсировало ролевой экшен Warhammer 40.000: Space Marine. Геймеры узнали об этом проекте еще прошлой осенью, когда на YouTube появился ролик, демонстрирующий геймплей. Однако, как оказалось, ТОТ Space Marine и ЭТОТ – разные вещи. Сначала ролевой экшен разрабатывала студия THQ Australia, но прототип не устроил руководство издательства и игру передали студии Relic Entertainment. Компания, ответственная за RTS-серии Warhammer 40.000: Dawn of War 2 и Company of Heroes, раньше не имела дела с ролевыми экшенами. Получится ли у нее Space Marine? ■

Любопытно, о чем был бы фильм Call of Duty?

CALL OF DUTY В КИНО

Голливудские продюсеры все чаще стучатся в двери издательства Activision Blizzard. Киноправа на World of Warcraft давно куплены (правда, в Legendary Pictures, похоже, не знают, с какой стороны подступиться к проекту), но еще «не сватана» военно-патриотическая серия Call of Duty. По слухам, сразу несколько кинокомпаний ведут переговоры с Activision Blizzard по поводу переноса CoD на большой экран. Кому достанутся права, скоро узнаем. Глава издательства Бобби Котик (Bobby Kotick), правда, не спешит подтверждать слухи, отвечая на все расспросы: «Мы растем и зарабатываем деньги». ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Гильермо Дель Торо, режиссер «Хеллбоя» и «Хоббита»

Мне очень нравятся игры серии Grand Theft Auto. В них можно надолго пропасть, забыться. Однако потом надоедает стрелять в людей и клеить дамочек. Игры способны на большее. Они могут дать совсем новые ощущения. Думаю, в течение ближайших десяти лет мы увидим игру, которая станет для индустрии электронных развлечений тем же, чем был «Гражданин Кейн» для киноиндустрии. ■

Крестный отец больше никому не нужен.

ДОН УШЕЛ НА ПОКОЙ

Идея экшена The Godfather 2 с самого начала казалась бредовой. Первая часть не обзавелась армией преданных фэнов, так зачем же делать сиквел? Да просто в Electronic Arts любят выжимать все соки из купленных лицензий. Раз уж Paramount заплачено за права на «Крестного отца», надо пользоваться. Однако в США The Godfather 2 разошлась смешным тиражом – 241 тысяча экземпляров. Не удивительно, что теперь руководство EA заявляет: «Мы не планируем выпускать третью часть. По крайней мере в ближайшие три года». ■

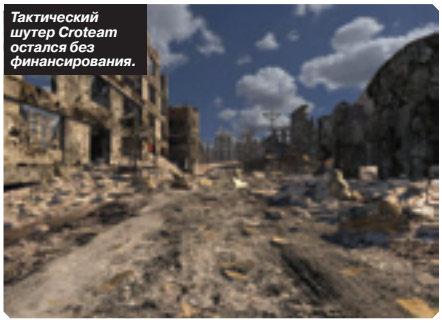
ФАКТ

28

МЛН АМЕРИКАНСКИХ ДЕДУШЕК ИГРАЮТ В ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ (ПО ДАННЫМ MARKETRESEARCH.COM)

SERIOUS SAM 3 В РАЗРАБОТКЕ

Serious Sam 3 уже не за горами.



Тактический шутер Croteam остался без финансирования.

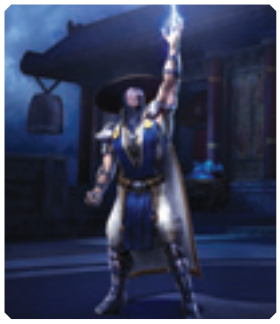
Давно ничего не было слышно о хорватской студии Croteam. Даже пошли пересуды, а не закрылась ли компания? В последний раз Croteam была замечена в новостных сводках весной 2007 года. Тогда хорваты хвастались движком Serious Engine 3, а заодно сообщали о подписании контракта с независимым издательством Gamecock. Croteam поручили создание военного тактического шутера. Проект должен был выйти в 2009 году. Где же он?

Ясность в ситуацию внес генеральный директор Croteam Роман Рибарик (Roman Ribaric). Он сообщил, что в настоящее время компания разрабатывает две игры. Одна из них – шутер Serious Sam 3. Croteam ведет переговоры с издателями и близка к подписанию договора. Что же касается тактического FPS для Gamecock, то этот проект давно закрыт. Прошлой осенью издательство лишилось независимости (его купила SouthPeak Interactive), и новый хозяин решил отказаться от услуг Croteam. Хорваты не расстроились, поскольку игра Gamecock была для них всего лишь «работой по найму». Пока платили, они трудились. Деньги перестали поступать, переключили все внимание на Serious Sam 3. С Gamecock все отношения прекращены.

Рибарик призвал фэнов Крутого Сэма набраться терпения. Он не назвал дату релиза Serious Sam 3, но пообещал, что вскоре игру официально представят публике. ■

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ MORTAL KOMBAT?

Mortal Kombat vs. DC Universe стала последним успешным проектом Midway.



Началась смертельная битва за Midway!

Мы уже не раз и не два писали о грустной судьбе издательства Midway. Компания обанкротилась, никакой надежды на спасение нет. Вся интрига лишь в том, кто купит права на серию Mortal Kombat. В конце мая было объявлено об аукционе, на котором распродадут по кусочкам Midway, студии издательства и его интеллектуальную собственность – игры. Помимо Mortal Kombat на продажу выставлены права на серии TNA Impact, Spy Hunter, Gauntlet, а также экшены Wheelman и This Is Vegas. Кроме того, коли не хватает рабочей силы, можно прикупить одну из четырех студий Midway. Офисы расположены в Сан-Диего, Ньюкасле, Чикаго и Сиэтле – выбирайте тот, что ближе к дому. Предложения заинтересованных сторон принимаются до конца июня.

Первым откликнулась Warner Bros. Interactive Entertainment – игровое подразделение известной кинокомпании. WBIE предложила 33 миллиона долларов за права на Mortal Kombat и Wheelman и две студии: чикагскую и сиэтлскую – в довесок. Эксперты считают, что вряд ли кто предложит больше. Кому достанется все остальное добро Midway, ты узнаешь в следующем номере. ■

ЛАРА КРОФТ НАЧНЕТ ВСЕ С НАЧАЛА

Роль юной Лары прочат Меган Фокс.

Лару Крофт ждет новая пластическая операция?

В жизни Лары Крофт грядут большие перемены. Некоторое время назад Ян Ливинстоун (Ian Livingstone), пожизненный президент компании Eidos, сообщил, что студия Crystal Dynamics разрабатывает следующую часть Tomb Raider, и она оживит серию. Многие предполагают, франчайз ожидает перезапуск. Историю Лары расскажут с самого начала.

Отчасти это предположение подтверждают киношники. Продюсер последнего «Терминатора» Дэн Лим (Dan Lim) заявил на пресс-конференции: «Мы "перезагружаем" Лару Крофт. У нас готова отличная история с сильными характерами. Фильм будет более реалистичным, чем предыдущие два. И в нем не только экшен. Знаете, на мой взгляд, в играх и фильмах о Ларе слишком много действия. В новой картине будет хватать и экшена, и драмы».

Лима спросили, согласна ли Анджелина Джоли (Angelina Jolie) снова исполнить роль мисс Крофт. Продюсер ответил, что в новом фильме Лара моложе, чем в первых двух картинах, дав понять, что кандидатура Джоли не рассматривается. Поговаривают, расхитительницу гробниц сыграет красотка Меган Фокс (Megan Fox).

Ну и наконец, глава издательства Square Enix, с недавних пор владеющего компанией Eidos, объявил, что серию Tomb Raider пустят по рельсам Final Fantasy. Это означает выпуск мультиков о Ларе, комиксов о Ларе, игр для сотовых о Ларе и множество других товаров. ■

ASCARON РАСПРОДАЕТ ИМУЩЕСТВО

Мы бы не возражали против сиквела DarkStar One.

Ascaron выпустила Sacred 2 для консолей и разорилась.

В прошлом номере мы сообщали, что немецкая студия Ascaron Entertainment, известная по серии ролевых экшенов Sacred, обанкротилась. Слишком уж накладной оказалась разработка Sacred 2: Fallen Angel для консолей. Несмотря на банкротство, боссы Ascaron не спешили увольнять сотрудников. Они надеялись, что компания будет куплена. Однако, похоже, план не выгорел.

Европейское издательство Kalypso Media объявило, что выкупило все интеллектуальные права на такие серии Ascaron, как DarkStar One, Patrician и Port Royale. Права на ряд других серий компании (включая, по всей видимости, Sacred) остались за английским офисом Ascaron, распоряжающимся каталогом студии. Их судьба пока не ясна. Насколько нам известно, Ascaron создавала дополнение к PC-версии Sacred 2, а также начала разработку Sacred 3. Будут ли они когда-нибудь доделаны? Не уверены.

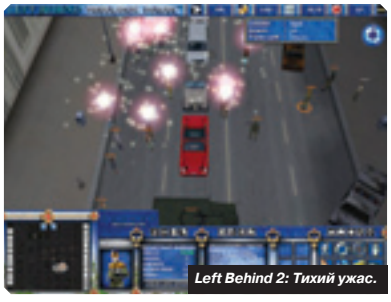
Тем временем 12 бывших сотрудников Ascaron основали новую студию. Контрольный пакет ее акций принадлежит Kalypso Media. Студией руководят два ведущих дизайнера Ascaron. Ждем DarkStar One 2? Или Port Royale 3? ■

Сэм и Макс возвращаются!

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ КУРСОРА

Студия Telltale Games анонсировала адвенчуру Sam & Max Season 3 еще прошлой весной. Детективы-любители должны были вернуться в строй в начале этого года. Однако у разработчиков хватало забот и без Сэма с Максом – команда делала Strong Bad's Cool Game for Attractive People и Wallace & Gromit's Grand Adventures.

Третий сезон Sam & Max находится на ранних стадиях разработки. Расписан сюжет, готовы технологии. Главным отличием станет… исчезновение курсора. Telltale Games теперь выпускает свои проекты и на приставках, поэтому приходится вести разработку, учитывая особенности консолей. ■



Left Behind 2: Тихий ужас.

LEFT BEHIND – НА КОСТЕР!

В 2006 году многие американцы призвали бойкотировать стратегию Left Behind: Eternal Forces. Игра повествовала о битве с войсками Антихриста. Разработчики из Left Behind Games уверяли: их RTS учит библейским ценностям. Однако некоторые верующие посчитали, что игра пропагандирует нетерпимость к другим религиям.

Скандал не напугал разработчиков. Недавно они доделали Left Behind 2: Tribulation Forces. Игра пока продается через интернет и ларьки, торгующие христианской литературой. Осенью Left Behind 2 ждет мировой релиз. Пора готовиться к новым религиозным разборкам. ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский

Умение метко стрелять в Counter-Strike крайне важно, но без командной тактики даже оно не помогает.

BESTAIMERS CUP

Всем известно, что Counter-Strike – игра сугубо командная и все матчи проходят в формате 5x5 или в крайнем случае 2x2. Это утверждение решили опровергнуть организаторы кубка BestAimers Cup, основная суть которого – выявить лучшего дуэльного стрелка Европы. В очередном турнире серии приняли участие такие небезызвестные профессионалы, как шведы Face и Khrystal из Lemondogs, а также россиянин Dosia и украинец ANGEl. Однако на этот раз маститым профессионалам пришлось подвинуться: первое место досталось румынскому стрелку PeRRy, который до того не проявлял себя на столь высоком уровне. Второе место занял швед Hybb из Begrip.se, третье и четвертое поделили между собой Dosia и Khrystal. Невероятно, но факт – в Румынии тоже умеют играть в Counter-Strike! ■

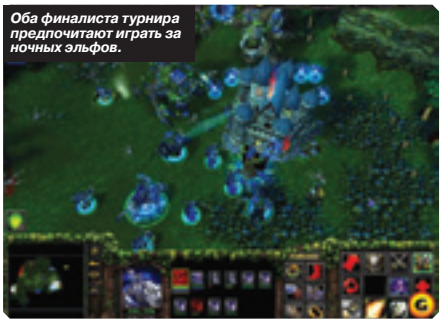
Вот он – золотой состав Pentagram G-Shock, ныне выступающий за Wicked Gaming.

ПРИНЦИПИАЛЬНЫЙ ПОЕДИНОК

В рамках одной из самых престижных польских лиг по Counter-Strike 1.6 прошел центральный матч между командами Wicked Gaming и Pentagram G-Shock. Это противостояние было принципиальным, ведь все игроки Wicked Gaming добились известности и славы именно под знаменами Pentagram G-Shock, после чего в полном составе перешли под крыло Meet Your Makers. После такого удара оставшиеся без CS-подразделения Pentagram решили повременить с набором нового состава и лишь сейчас снова начали поддерживать команды по «контре». Результат самого матча был предсказуем – многоопытные Wicked Gaming во главе с Neo и Luq переиграли своих альтер эго, однако новички все-таки показали зубы и сумели «взять» одну карту. Финальный счет матча – 2:1 в пользу Wicked Gaming. ■

ZOTAC #89: КОРЕЙЦЫ СНОВА ВПЕРЕДИ

Remind в этот раз был на высоте. Однако в Корее у него очень много конкурентов.



Оба финалиста турнира предпочитают играть за ночных эльфов.

Завершился очередной турнир серии Zotac Cup по Warcraft 3: The Frozen Throne, в котором принимало участие большое количество профессиональных стратегов со всего мира. Однако результат в очередной раз оказался легко предсказуемым – корейский мастер Remind снова в пух и прах разбил европейцев, завладел главным призом соревнований – 100 евро. Но нет худа без добра. В финальном матче против Remind сражался немецкий игрок ReiGn, который туром раньше умудрился переиграть еще одного азиатского гуру – Focus. Этот результат можно смело назвать положительным, ведь до последнего времени никто из европейцев не мог ничего противопоставить корейцам. Да и финальный матч Reign против Remind получился крайне напряженным: он завершился со счетом 3:2 по картам, и немец был невероятно близок к победе, однако на последней карте упустил птицу счастья и остановился в шаге от победы. Неплохо себя показали и отечественные игроки из клана Slap – Hawk и Spirit. Они умудрились дойти до четвертьфинальных поединков и лишь тогда уступили Remind и ReiGn соответственно.

Результаты Zotac #89 по Warcraft 3: TFT
1-е место – Remind (Корея), 100 евро
2-е место – ReiGn (Германия)
3-4-е место – Who (Корея)/Focus (Корея) ■

ДАТСКИЕ СТРАСТИ

mTw по праву считается самой титулованной командой Дании.

De_inferno – одна из самых непростых карт современного Counter-Strike.

В Дании прошел турнир по Counter-Striker 1.6 5x5 под названием The Blast. В соревнованиях приняли участие все самые титулованные и именитые команды страны, включая таких звезд, как mTw, PlayZek, Yourname и SoA. Конечно, явными фаворитами турнира были парни из mTw, однако они не смогли выступить в полном составе и один из ключевых игроков был заменен. Это добавило интриги, ведь призовой фонд турнира составил без малого 10 тысяч долларов. В полуфинальных матчах отношения выясняли NS с PlayZeek и SoA с Yourname. Отсутствие mTw связано с тем, что они уступили пятерке NS со счетом 16:19. В итоге PlayZeek оказалась сильнее NS, а Yourname в пух и прах разделала SoA. Таким образом в финале верхней сетки турнира оказались PlayZeek и Yourname. Тем временем mTw прошла по нижней сетке как асфальтоукладочный каток – камня на камне не оставила от своих соперников. Суперфинальный поединок состоялся между PlayZeek, которая успешно преодолела сопротивление Yourname, и mTw. Для победы последней требовалось победить на двух картах подряд, в то время как PlayZeek достаточно было одного успешно завершенного матча. Но сенсация так и не состоялась – сначала mTw оказалась сильнее на de_inferno – 16:9 по раундам, а затем только укрепила свое лидерство, раскатав PlayZeek на том же de_inferno с неприличным счетом 16:1.

Результаты The Blast по Counter-Strike 1.6
1-е место – mTw (Дания), $4750
2-е место – PlayZeek (Дания), $2400
3-е место – Yourname (Дания), $1500 ■

ARBALET CUP

Virtus.pro в обновленном составе: Xenitron, LeX, Hooch, Romjke и Dingo.

Hooch вновь влился в стройные ряды Virtus.pro.

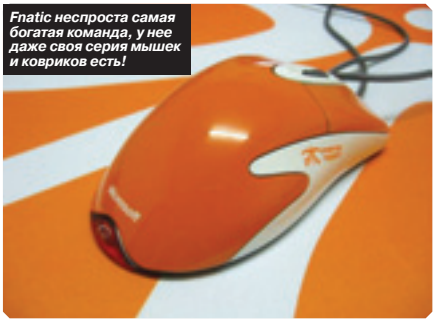
Завершился очередной турнир из серии Arbalet Cup, организованный казахским киберспортивным меценатом Arbalet. На этот раз за внушительный призовой фонд в 10 тысяч долларов боролись восемь команд России, Казахстана и Украины. Честь России отстаивали Virtus.pro, Sbp.Islanders, forZe и tp.uSports, Украины – Kerchnet, DTS.Chatrix и A-Gaming, Казахстан был представлен одной командой – k23. Первый этап соревнований – групповой, и преодолели его лишь четыре пятерки из восьми. С первого места в своих группах вышли k23 и DTS.Chatrix, со второго – Kerchnet и Virtus.pro. В итоге сложились следующие полуфинальные пары: Virtus.pro против k23 и Kerchnet против DTS.Chatrix.

В российско-казахском противостоянии наши соотечественники не смогли одержать победу – k23 оказалась сильнее на de_dust2, а в матче двух украинских коллективов успешнее оказались парни из Kerchnet. Впрочем, удача к ним благоволила недолго – уже в следующем туре они уступили казахским профессионалам со счетом 11:16. Финальный поединок, в котором встретились k23 и Virtus.pro, получился и того скучнее – 16:5 в пользу казахов.

Результаты Arbalet Cup по Counter-Strike 1.6 5x5

1-е место – k23 (Казахстан), $5000
2-е место – Virtus.pro (Россия), $3000
3-е место – Kerchnet (Украина), $2000
4-е место – DTS.Chatrix (Украина)

БОГАТЕИ 2009


Fnatic неспроста самая богатая команда, у нее даже своя серия мышек и ковриков есть!

Наиболее успешная отечественная команда заработала чуть более 2 тысяч евро и заняла 19-е место.

Известный киберспортивный интернет-портал readmore.de вывесил занятную статистику о том, кто из киберспортивных команд заработал больше всего денег в первом полугодии 2009 года. На вершине уже в который раз оказалась шведская пятерка Fnatic, которая выиграла максимальное количество турниров и получила вознаграждение на них аж 78 840 евро. Следом за ней mTw из Дании. Команда успела выиграть 37 713 евро. Много это или мало, при том что в команде пять человек, сказать трудно; понятно только, что Fnatic в любом случае в два раза богаче. Третье место досталось польской Wicked Gaming (ex Meet Your Makers), которая уже успела получить 33 660 евро призовых.

Среди отечественных команд в 50 лучших попали EYESports (2569 евро, 19-е место), PinCho (1977 евро, 28-е место), ForTeam и FragBox (439 евро, поделили 50-ю строчку). Скажем прямо, негусто.

Самые богатые команды по Counter-Strike 1.6

1-е место – Fnatic (Швеция), 78 840 евро
2-е место – mTw (Дания), 37 713 евро
3-е место – Wicked Gaming (Польша), 33 660 евро
4-е место – SK-Gaming (Швеция), 20 235 евро
5-е место – wNv (Китай), 17 550 евро
6-е место – WeMade Fox (Корея), 12 780 евро
7-е место – Team Alternate (Германия), 11 360 евро
8-е место – Complexity (США), 8860 евро
9-е место – Team ED (США), 7544 евро
10-е место – PlayZeek (Дания), 7474 евро

Испанец Lucifron лишь немного обошел россиянина Nicker в борьбе за титул «Новичок сезона».

WC3L НАГРАЖДАЕТ ЛУЧШИХ

Завершился 15-й сезон самой крупной и успешной лиги по Warcraft 3: The Frozen Throne, отгремели последние баталии, и организаторы решили подвести итоги сезона и определить лучших игроков. Основных номинаций было три: «Новичок сезона», «Самый ценный игрок» и «Самый прогрессирующий игрок». Наиболее ценным игроком был признан кореец Focus, который сейчас выступает за польскую Wicked Gaming. Самым прогрессирующим игроком стал китаец Thooo, с чем сложно не согласиться – по ходу сезона его умения росли как на дрожжах, а в финале ему вообще не было равных. В номинации «Новичок сезона» шла нешуточная борьба, и российский игрок Nicker был близок к победе, но все-таки его опередил испанец Lucifron, который закончил сезон с 17 победами в 22 матчах.

На сайте можно найти все самые свежие новости, касающиеся грядущего Need for Speed SHIFT, который появится осенью этого года.

WWW.NFS.RU – ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПО NFS

На просторах интернета появился глобальный сайт, посвященный играм серии Need for Speed. Центральной фишкой его является встроенная турнирная система, с помощью которой можно проводить соревнования по всем частям великой гонки. Кроме того, любой желающий сможет создать на сайте собственный турнир. Ответственными за портал становятся представители USSR Team – лучшей отечественной команды по играм серии NFS во главе с чемпионом World Cyber Games 2009 MrRaSER, который будет делиться секретами своего мастерства посредством не только печатных, но и видеоматериалов. Кроме того, на сайте разместят информацию по всем играм серии Need for Speed начиная с 1994 года, когда в свет вышла первая часть игры, положившая начало самой успешной серии гоночных симуляторов в мире.

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В МАЕ 2009 ГОДА

3–9 МАЯ

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
2. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3. Left 4 Dead	Electronic Arts
4. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. Empire: Total War	Sega
7. Spore	Electronic Arts
8. Fallout Collection	Interplay
9. Bejeweled Twist	PopCap Games
10. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts

10–16 МАЯ

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
2. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3. Empire: Total War	Sega
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. Left 4 Dead	Electronic Arts
6. Spore	Electronic Arts
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. Fallout Collection	Interplay
9. Fallout 3	Bethesda Softworks
10. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В МАЕ – ИЮНЕ 2009 ГОДА

17–23 МАЯ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2009	Sega
2. Empire: Total War	Sega
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
5. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
6. Demigod	Atari
7. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. Battlestations: Pacific	Eidos
10. Spore	Electronic Arts

24–30 МАЯ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2009	Sega
2. Empire: Total War	Sega
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
5. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
6. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. Fallout 3	Bethesda Softworks
9. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
10. Demigod	Atari

Майские чарты не богаты на новинки. Ну да, вышла Battlestations: Pacific, но такое впечатление, что этого никто не заметил. Игра гораздо лучше первой части, однако интерес к ней более чем умеренный. Проведя всего две недели в TOP10, Battlestations: Pacific пошла ко дну. Жаль.

Не стала большим хитом и Demigod. Гибрид стратегии и RPG мелькнул в американских чартах, потом ненадолго обосновался в английских рейтингах продаж и исчез с горизонта. Разработчики из Gas Powered Games, правда, верят, что их игра не скоропортящийся продукт и будет постепенно привлекать к себе новых поклонников. Не уверен.

Что по-настоящему интересно, так это успех старых проектов. Издательство Interplay собрало на одном диске две части – Fallout и Fallout: Brotherhood of Steel, и коллекция неплохо продается в США. Я думаю, она может продержаться в TOP10 не один месяц. Когда эти игры были «горячими новинками», спрос на них был невысок. Но все изменилось после выхода Fallout 3. Уму непостижимо: World of Warcraft, вышедшая в конце 2004 года, на четвертом месте в хит-параде продаж! The Sims 2 Double Deluxe вовсе на втором! И ведь это за месяц до релиза The Sims 3. Шутер Call of Duty 4: Modern Warfare на шестом месте в Британии. Нет, господа, что ни говорите, а хорошим играм возраст нипочем. Не тратьте деньги на разрекламированные новинки! Играйте в старье, выдержавшее проверку временем!

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮЛЬ – СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aion: Tower of Eternity	MMORPG	III квартал 2009
Anno 1404	Strategy	Лето 2009
Batman: Arkham Asylum	**Action**	**25 августа 2009**
Battlefield 1943	**FPS**	**Сентябрь 2009**
Battlefield Heroes	**FPS**	**Лето 2009**
Bionic Commando	Action	28 июля 2009
Blood Bowl	Sports	III квартал 2009
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	3 июля 2009
Champions Online	MMORPG	1 сентября 2009
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**Сентябрь 2009**
CrimeCraft	MMO	25 августа 2009
East India Company	Strategy	28 июля 2009
G-Force	Action	21 июля 2009
Guitar Hero World Tour	Simulation	III квартал 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	III квартал 2009
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Action	3 июля 2009
Hearts of Iron 3	Strategy	Август 2009
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Action	Лето 2009
Mini Ninjas	Action	30 сентября 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	14 июля 2009
Need for Speed Shift	**Racing**	**22 сентября 2009**
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	**FPS**	**III квартал 2009**
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**Август 2009**
Resident Evil 5	**Action**	**Осень 2009**
Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!	Adventure	Лето 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	Лето 2009
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	Action	Сентябрь 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**3 июля 2009**
Tales of Monkey Island – Episode 1	Adventure	7 июля 2009
Trine	Arcade	Июль 2009
Tropico 3	**Strategy**	**Сентябрь 2009**
Ultima Online: Stygian Abyss	MMORPG	Лето 2009
Watchmen: The End is Nigh – Part 2	Action	Июль 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 4: The Bogey Man	Adventure	31 июля 2009
Wolfenstein	**FPS**	**4 августа 2009**

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮЛЬ – СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

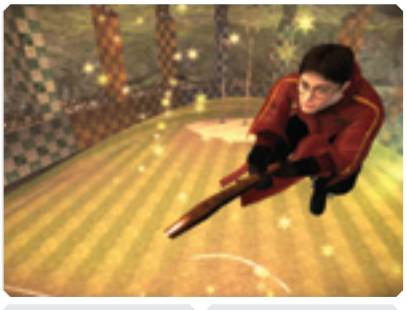
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Лето 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Лето 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Лето 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Сентябрь 2009
Order of War. Освобождение	Wargaming.net	Новый Диск	Strategy	III квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	GSC Game World	GSC Game World	FPS	Осень 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Новый Диск	MMORPG	III квартал 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	III квартал 2009
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1C	Simulation	27 ноября 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	Лето 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	Лето 2009
Князь 3: Новая династия	1C	1C	RPG	2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	Лето 2009
Морской охотник: Южный гамбит	Studio 4	Акелла	Simulation	III квартал 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	III квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Черные бушлаты	1C	1C	Strategy	Лето 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	Лето 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ИЮЛЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				3 **ВОЗВРАЩЕНИЕ БОЙЦА** Праздник на улице любителей файтингов – Street Fighter 4 выходит в Европе на PC.	**4** **НАЗОВЕМ МАЛЫША БРИТИШЕМ!** В 1961 году родился Ричард Гэрриотт, первый гейм-дизайнер, который полетит в космос. Также известен как создатель онлайновой игры Ultima Online.	**5**
	7 **МЕНЯ ЗОВУТ ГАЙБРАШ ТРИПВУД** На просторы интернета будет спущен первый эпизод адвенчуры Tales of Monkey Island. Telltale Games, обзаведясь лицензией LucasArts, воскрешает серию.	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
13	**14**	**15** **...И ГАРРИ ПОТТЕР ДЛЯ ВСЕХ** «Гарри Поттер и принц-полукровка» – во всех кинотеатрах мира. Игра по мотивам для тех, кто любит погорячее, тоже имеется.		**18**	**19**	
20 **КОФЕ ЖЖЕТ** В 2005 году в США из-за скандала вокруг эротической мини-игры, спрятанной в Grand Theft Auto: San Andreas, экшену поменяли рейтинг на «Только для взрослых».		**22** **КУЛЬТ QUAKE** В 1996 году издательство Activision и студия id Software выпустили шутер Quake, для некоторых ставший настоящей религией.	**23**	**24** **ЛЮБИМАЯ ОБИТЕЛЬ ЗЛА** Согласно летописцам Resident Evil, 24 июля 1998 года спецотряд S.T.A.R.S. к северо-западу от Ракун-сити обнаружила особняк с зомби. И началось такое!		**26** **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ТИМА** В 1967 году на свет появился один из самых уважаемых гейм-дизайнеров – Тим Шефер (Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts и Brutal Legend).
27	**28**	**29**				

Автор:
Иван Гусев

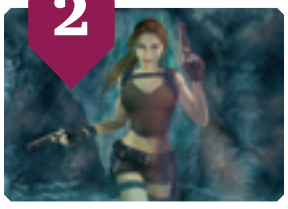
10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Киноиндустрия боится хитовых игр. Когда в прокате провалилась комедия с Беном Стиллером «Девушка моих кошмаров», Голливуд обвинил в этом… Halo 3. Мол, все играют и в кино не ходят. Перед релизом Grand Theft Auto 4 киношники всерьез опасались за судьбу «Железного человека». ■

2

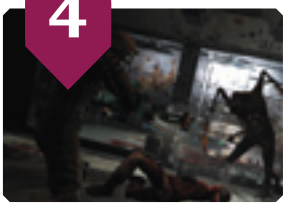


Лара Крофт консервативна в выборе одежды. На протяжении многих лет, отправляясь в путешествие, она брала с собой зеленый топ и шорты цвета хаки. Однако в Tomb Raider: Underworld она носит темно-коричневый топ с ремешком от лямки к лямке и черные шорты. Кардинальная смена имиджа! ■

3

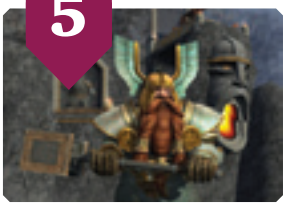
Всех зомби в шутере Left 4 Dead озвучил один человек – рок-музыкант Майк Паттон. Прежде всего он известен как вокалист группы Faith No More. Паттон не новичок в индустрии электронных развлечений. Его можно услышать в The Darkness и Portal, а в Bionic Commando он озвучил главного героя. ■

4



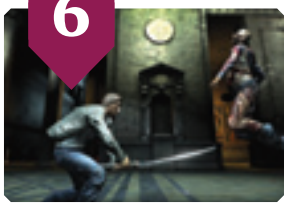
Пытаясь обезопасить Dead Space, Spore и Mass Effect от пиратов, издательство Electronic Arts выбрало крайне строгую систему защиты. Возмущенные западные геймеры намеренно ставили игре низкие оценки в интернет-магазинах. И что ты думаешь? В EA решили отказаться от системы защиты. ■

5



Warhammer Online: Age of Reckoning – одна из немногих MMORPG, в которой реализована функция «определение столкновений». Во время RvR-схваток персонажи не могут проходить сквозь друг друга. Герои-«танки» своими телами защищают контрольные точки и более слабых друзей. ■

6

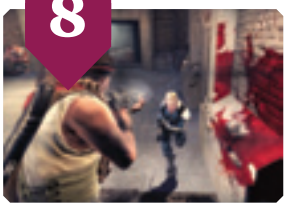


Звуковая дорожка Alone in the Dark записана при участии знаменитого болгарского женского хора Le Mystere des Voix Bulgares. Он был создан в 1952 году. Хористок тогда набрали в деревнях. Вокальные композиции хора отличают средневековая торжественность и таинственность. ■

7

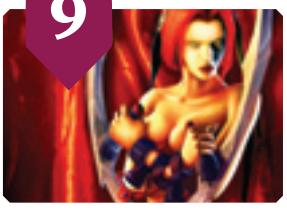
Барак Обама стал первым кандидатом в президенты США, использовавшим в своей кампании рекламу в электронных играх. В октябре 2008 года его агитационные материалы появились в 18 спортивных и гоночных проектах, включая Madden NFL 09, NBA 09, NHL 09 и Burnout Paradise. ■

8



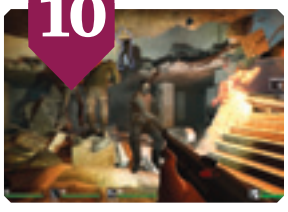
Shadowrun стал первым шутером, где в мультиплеерных баталиях сражались владельцы PC и Xbox 360. Чтобы у персональщиков не было явного преимущества, разработчики помогли игрокам с геймпадами в наведении на цель: прицел так и стремится зафиксироваться на вражеском персонаже. ■

9



Накануне выхода вампирского экшена BloodRayne 2 издательство Majesco договорилось с компаниями Ripple Junction и United Cutlery. Первая открыла линию латексной одежды а ля Рэйн. Вторая выпустила ограниченную коллекцию ножей-лезвий, которыми вампирелла кромсала врагов. ■

10



Зомби в шутере Left 4 Dead заметно отличаются от «братьев» из кино. Они очень быстрые – это раз. А во-вторых, они не едят человечину или мозги. Разработчики из Valve Software говорят, что их зомби – больные люди, которых вирус превратил в примитивных и очень агрессивных животных. ■

Автор:
Анатолий Сонин

МОСКВА – ЛОС-АНДЖЕЛЕС – СНОВА МОСКВА

ИЛИ E3 2009

С самолета мы сошли, кажется, не в Лос-Анджелес, а в Сан-Андреас. Первые дни меня не покидала идиотская мысль: «Почему в углу нет мини-карты?» А вы говорите, игры не портят людей.

Дело в том, что первый город из GTA: San Andreas был списан именно с LA – даже некоторые достопримечательности перенесли. Здесь такие же одноэтажные домики, квадратные улицы, магазинчики и рестораны со смешными названиями и не менее глупым интерьером. Чего стоит хотя бы кафе, где мы каждый день завтракали. Оно называется Dracula Burgers, а внутри него все увешано фотографиями киношных вампиров. Тут Rockstar, и пародировать ничего не надо. Хозяин заведения нас уверял, что его кузен когда-то играл Дракулу. По-моему, врет. Но бизнесу должно помогать. Правду Нико говорил: Америка – страна возможностей. Придумал для кафе легенду, и оно уже становится достопримечательностью. Тут главное – не быть ротозеем.

ПУСТЬ БУДЕТ ШОУ

На городские экскурсии, однако, времени не было – если приехал на E3, готовься к миллионам встреч, интервью и пресс-показов. Тем более (об этом уже столько говорено!) на E3 2009: в этом году мероприятие вернулось к старому формату и из «медиа-брифинга» опять превратилось в несколько хаотичный, но замечательный праздник для любителей электронных развлечений. Правда, не для всех – пускали только прессу и самых активных блогеров. Посетителей все равно набилось аж 41 тысяча человек. Число, как оказалось, идеальное: с одной стороны, чувствуешь себя частью чего-то большого и красивого, с другой – огромных очередей к каждой игре нет. Постоял у стенда пару минут, и уже можно прикоснуться к клавиатуре. Толпились люди только у некоторых консольных эксклюзивов: чтобы сыграть в God of War 3, например, приходилось ждать пару часов.

Пусть E3 не кажется тебе чем-то инопланетным: выставка очень напоминает московский «ИгроМир». Только проекты тут поновее и поинтереснее, разработчики – всемирно известные, журналисты – из всех стран (Saboteur я, например, смотрел с каким-то французом – он то и дело придирался к

тому, как в игре показан Париж). Два большущих зала Convention Center в начале июня были заставлены стендами самых влиятельных компаний игровой индустрии. EA, THQ, Ubisoft, Microsoft – все привезли ранние версии своих проектов, в которые сыграть мог любой посетитель. Кое-что демонстрировалось и за закрытыми дверями – на такие показы нужно было записываться заранее. Например, у EA в секретных комнатках спрятали все самое интересное: там представляли Mass Effect 2 и консольную Dante's Inferno, давали поиграть в Bad Company 2, Dragon Age: Origins и FIFA 10.

ИГРЫ И СЕЛЕБРИТИ

А еще мы здесь видели живых Пола Маккартни и Ринго Старра. Хидео Кодзиму, Стивена Спилберга и Джеймса Кэмерона. Не зря все-таки съездили. Все эти звезды выходили на сцену во время разных пресс-конференций: члены The Beatles, например, появились после показа The Beatles: Rock Band от Microsoft. Сказали какие-то глупости и ушли: публика все равно хлопала стоя.

Стивен Спилберг и Питер Мулине тоже встретились нам на конференции Microsoft: они представили Project Natal – новый… мм… контроллер для Xbox 360. Это, впрочем, никакой не контроллер: управлять игрой предлагается с помощью собственного тела. Хитроумная камера считывает движения игрока, распознает голос и понимает выражение лица. Жаль, до 2010 года такую технологию мы вряд ли увидим.

У Microsoft презентация вообще вышла запоминающейся: представили уйму новых игр, среди которых оказались Left 4 Dead 2 (зал был в шоке от анонса – как, уже сиквел?), Splinter Cell: Conviction (совсем не похожая на то, что мы видели в 2007-м) и Alan Wake (экшен от создателей Max Payne, который все-таки еще не закрыли). Анонсировали даже новую Metal Gear Solid – свежая часть получит подзаголовок Rising, вернет на главную роль Райдена из второй и четвертой частей и выйдет как консолях, так и на PC.

Sony тоже представила новый контроллер, но выглядит он поскучнее, чем Project Natal: для PS3, по сути дела, готовят усовершенствованную версию WiiMote. Заодно на конференции была представлена новая модель PSP без UMD-привода и показаны тонны консольных эксклюзивов. Нам же гораздо интереснее следующая новость: очередная Final Fantasy 14 будет онлайновой и выйдет на PC. Nintendo припасла для E3 анонсы новых проектов с Марио (в один из них на следующий день после конференции можно было уже сыграть), показала Zelda для DS и новую Metroid от разработчиков Ninja Gaiden. Иначе говоря, компания снова начала ублажать своих фанатов, а о домохозяйках почти не вспомнила. Вот и замечательно.

Обратимся, однако, к PC-новинкам. Перед тобой свежие (да что там, часть текста была написана в самолете!) впечатления о самых-самых ожидаемых играх.

MAFIA 2

ЖАНР: action/adventure **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 **ИНТЕРНЕТ:** www.2kgames.com/mafia2 **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2010

Комнатка для показа Mafia 2 обставлена просто, но со вкусом: журналистов рассадили на старомодные скамеечки, пол в помещении изображал заснеженную мостовую, стены – улицы вечернего города. «Ага, зимняя миссия!» – подумали мы. Действительно, у нас на глазах разработчики прошли новое задание из игры, разворачивавшееся на заснеженных улицах Эмпайр Сити. «В игре масштабный сюжет, который охватывает несколько лет из жизни героя». Так что увидим мы как знойные месяцы, так и холодные. В демо главный герой только успел вернуться с войны и теперь выполняет поручение одного из мелких мафиози. Наша задача – приехать на точку и убить нужного человека.

Пока авторы ведут машину по зимним улочкам (ведут очень неряшливо, но отдадим им должное: дело было вечером, так что от постоянных демонстраций устали как журналисты, так и разработчики), мы рассматриваем город. Выглядит он потрясающе: снег падает весьма живописно, люди садятся в машины и ходят по делам, авто неторопливо проезжают мимо. Внимание к деталям – главная особенность Mafia – осталось и во второй части. Но недоработки заметны: машины и люди иногда выскакивают из воздуха перед самым вашим носом, а анимация у персонажей далеко не такая гладкая, как в GTA4.

Вито приходит на точку, встречается со знакомыми гангстерами, и на улицу выезжает машина, где сидит наша мишень. Завязывается перестрелка, но система укрытий хранит Вито до победного конца: герой так ловко прячется, что попасть в него не успевают. Команда персонажей преследует убегающих злодеев и после короткого ролика одерживает верх. Правда, не без потерь: одного из «наших» ранят, и его срочно приходится вести к доктору. На улице героев встречает полиция, уйти от которой бандиты не успевают: правозащитники в конце концов окружают авто. На самом интересном месте демо заканчивается, а нас просят дождаться финальной версии.

Для разработчиков, как они признаются, красивая подача сюжета важнее свободы игрока: даже песни на радио будут включаться не случайно, а в заранее запланированном порядке, погодные условия станут меняться в соответствии с тоном повествования. Хотят авторы нагнать драматизма – включат грозу, решат добавить романтики – поставят радугу или усыплют улицы снегом.

Если закрыть глаза на технические недочеты, Mafia 2 кажется великолепным продолжением оригинала: сильный сюжет, яркие герои и насыщенный мир – все это на месте. Остается надеяться, что с проблемами к началу 2010-го разберутся.

MASS EFFECT 2

ЖАНР: Role Playing Game/Action **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2010

Командир Шепард жив, теперь это ни для кого не секрет. Хотя на выставке Mass Effect 2 показывалась за закрытыми дверями, полновесный трейлер был заранее доступен всем и каждому. Мы вместе с другими представителями прессы узнали кое-какие новые подробности проекта.

Как и следовало ожидать, геймплей ориентирован в большей степени на экшен-составляющую. Теперь можно делать хэдшоты и отстреливать врагам конечности, использовать гранатометы и базуки, выполнять на свой манер джедайские force push и force pull: врага подобными трюками можно или подтянуть к себе, или, наоборот, отшвырнуть в сторону. При этом никаких глубинных изменений боевая система не претерпела: на вид драки такие же, как и в первой части.

Система диалогов тоже не осталась без нововведений: во время разговоров теперь иногда всплывает иконка действия. Успеешь ее нажать – герой выкинет что-нибудь эдакое. Нам, например, показали сцену, где Шепард запугивал врага и пытался вытянуть из него информацию. Когда разработчики нажали кнопку действия, герой от слов перешел к делу: он схватил неприятеля и выбросил в окно. Информацию мы так и не добыли, но хоть развлеклись.

Исследование новых земель в Mass Effect 2 также должно измениться. Разработчики намекают, что теперь можно спускаться в любую точку каждой планеты, но открыто об этом пока не говорят.

И, конечно, игра стала более мрачной – как графически, так и по тону сюжета. Команда героев отправляется на опасное задание, выжить после которого сможет не каждый. Да чего там. На демонстрации мы видели сцену уничтожения корабля Normandy, после которого Шепард остался болтаться в открытом космосе. Так что проблемы у героев действительно серьезные. Настолько серьезные, что даже Шепард на этом свете может не задержаться: одна из концовок подразумевает смерть главного героя. Как говорят разработчики, «если вы закончите игру именно таким путем, в Mass Effect 3 придется создавать нового персонажа».

СИКВЕЛОВ НА ВЫСТАВКЕ ТРАДИЦИОННО МНОГО. НО РАЗВЕ ЭТО ПЛОХО?

JUST CAUSE 2

ЖАНР: action **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «Новый Диск» **РАЗРАБОТЧИК:** Avalanche Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 **ИНТЕРНЕТ:** www.justcause.com **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2009

Just Cause 2 стала, как ни странно, одним из главных сюрпризов выставки. Первая игра была невзрачной, поэтому и от сиквела ничего серьезного не ждали. Закрытый показ Just Cause 2, тем не менее, оставил только положительные впечатления.

Прежде всего удивляет масштабность открытого мира и отличная дальность прорисовки. В начале демонстрации герой очутился на вершине горы, и вид оттуда открывался шикарный. Цвета насыщенные, места интересные, с заснеженными горами и бурными водопадами. Через пару секунд персонаж спрыгнул вниз на парашюте, и стало понятно, что даже на земле детализация остается прекрасной. Игра выглядит отлично – такого, честно говоря, мы не ожидали.

При этом былой задорности Just Cause не растеряла: ты все так же можешь выпрыгнуть из любого вида транспорта, взмыть вверх с помощью парашюта-аэрокрыла, использовать «кошку», чтобы цепляться за все подряд. Что особо интересно, крюк пригодится и в бою: можно, как в Bionic Commando, подтянуть неприятеля поближе, подбросить его в воздух и спокойно расстрелять, можно сбросить снайпера с вышки или даже выкинуть противника из вертолета. Но это еще не все – нам разрешают пользоваться веревкой с двумя крючьями на концах: с помощью такой ты, например, подвесишь врага к потолку или подтянешь его к взрывоопасной бочке. Можно даже один конец веревки воткнуть в машину преследователей, а второй в асфальт – авто тут же перевернется, и его пассажиры попытаются выбраться наружу. Или еще один вариант: соединить крюком вертолет и, скажем, водонапорную башню. Можно представить, насколько забавно будет смотреться такая катастрофа. Движок Havok гарантирует, что с физикой накладок не возникнет. При этом маневры с крюком выполняются очень просто и быстро, поклон разработчикам.

Другая уникальная черта игры – умение героя лазать по двигающемуся транспорту. Можешь сесть на крышу авто, повиснуть у бампера или за багажником, высунуться из окна – ты прыгаешь по всей машине и таким образом укрываешься от врагов-преследователей.

Just Cause 2 готова обойти свою прародительницу по всем параметрам. Судя по всему, сделать это будет несложно.

TONY HAWK: RIDE

ЖАНР: Sports **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Robomodo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено **ИНТЕРНЕТ:** www.thride.com **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2009

На огромном стенде Activision все внимание уделялось играм с уникальными аксессуарами. Это и уже привычные Guitar Hero и Band Hero, и новенькая DJ Hero, и, конечно, долгожданная Tony Hawk: RIDE. Сериал Тони Хока в этом году резко меняет направление: теперь управлять игрой можно только с помощью необычного контроллера в виде пластмассового скейта без колесиков. Идея лишь поначалу кажется идиотской: мы опробовали агрегат в действии и остались в полном восторге – уходить со стенда не хотелось, но толпа журналистов мягко намекала, что тоже хочет поиграть.

Стендист RIDE сразу спрашивает, не катаетесь ли вы на настоящем скейте. Нет? Тогда вам нужно освоить казуальный режим, где герой едет по заранее проложенному маршруту, а вы должны только вовремя прыгать и выполнять трюки. Поначалу и это дается с трудом – я пару раз даже с доски свалился. Аксессуар отлично справляется с главной целью: когда на него встаешь, чувствуешь себя взаправдашним скейтером. Резко поднимаешь нос доски – герой на экране прыгает, делаешь это движение плавно – и персонаж начинает ехать на двух задних колесах, выполняя трюк manual. Чтобы держать при такой езде равновесие, нужно... действительно держать равновесие на своей пластмассовой доске и не давать ей опуститься.

Чтобы сделать kickflip или heelflip, игрок должен резко наклонить доску вправо или влево – опять же почти как на настоящем скейте, только намного проще в исполнении и совершенно безопасно для здоровья. Можно хвататься за доску в полете – для этого нужно подвести руку к одному из сенсоров на контроллере (один из них спереди, второй сзади, еще два – по бокам). У сенсоров есть еще одно забавное применение: чтобы оттолкнуться и поехать, игрок должен провести ногой сбоку доски, будто действительно отталкивается от земли.

Как оказалось, освоить новый контроллер совсем не сложно: уже через пять минут игры мы свободно делали трюки, прыгали и скакали. Хотя за рамки казуального режима так и не выбрались.

Как нам объяснил стендист, в Tony Hawk: RIDE локации будут не такие большие, как в первых частях сериала. Оно и хорошо: с необычным управлением на улицах виртуального города можно запросто заблудиться или застрять. Пока игра анонсирована только для консолей, но на PC-релиз мы все еще надеемся.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ – ЭТО, КАЖЕТСЯ, ТЕНДЕНЦИЯ E3 2009. ЧТО ЖЕ БУДЕТ ДАЛЬШЕ? БЕСПРОВОДНАЯ БЕНЗОПИЛА? ОТБОЙНЫЙ МОЛОТОК?

BIOSHOCK 2

ЖАНР: First Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Marin, 2K Boston/2K Australia, Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10 **ИНТЕРНЕТ:** www.bioshock2game.com **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2009

BioShock 2 приехала на выставку в виде многопользовательской демки, которую разработчики показывали представителям прессы за закрытыми дверями. На демонстрации присутствовали не только сотрудники 2K, но и кое-кто из студии Digital Extremes – именно они отвечают за онлайновую составляющую игры.

Мультиплеер в BioShock 2 необычный, с сюжетом. События развиваются во времена «гражданской войны» Rapture, а играешь ты за одного из подопытных Sinclair Solutions – компании, которая занимается созданием плазмидов. У каждого персонажа в мультиплеере есть свои апартаменты, где можно выбирать экипировку, спускаться на батискафе в зоны для матчей и получать аудиосообщения от Sinclair Solutions. Эта локация – своего рода объемный хаб для подготовки к игре.

Из зала спрашивают: «А с сюжетом одиночных кампаний онлайновый сценарий как-то связан?» «Вообще-то нет...» – честно отвечает представитель Digital Extremes, которого быстро одергивают коллеги из 2K. «Конечно, связан! Вы сможете лучше узнать мир Rapture, увидите другую его сторону!» – рапортуют нам будто по бумажке. Ну хорошо, так и запишем: «Как-то связан».

В мультиплеере есть еще пара уникальных элементов: во-первых, на картах стоят турели, которые можно захватывать и использовать против врагов. Во-вторых, время от времени один из игроков будет выбираться на роль Big Daddy. Судя по тому, как трагично закончился наш показ, справиться с таким персонажем ой как не просто.

По окончании матчей игрокам присуждаются очки и выдаются ранги, а соответственно открываются и новые виды оружия и плазмидов. Жаль, об одиночной кампании ничего нового не рассказали, поэтому все сюжетные перипетии мы узнаем только ближе к зимнему релизу.

BRINK

ЖАНР: First Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено **ИНТЕРНЕТ:** www.brinkthegame.com **ДАТА ВЫХОДА:** третий квартал 2010

На закрытую демонстрацию игр Bethesda мы записались еще до E3 – тогда обещали показать лишь Wet и Rogue Warrior. Уже в первые дни выставки издательство анонсировало новый шутер Brink от разработчиков Enemy Territory: Quake Wars – именно этому проекту, как выяснилось, уделили на демонстрации максимум внимания.

Короткое описание Brink выглядит так: это сюжетный шутер с возможностью сетевого прохождения, игровыми механиками, позаимствованными из онлайновых FPS, и акробатической системой в духе Mirror's Edge. Сильнее всего удивляет, конечно, акробатика. Стоит игроку зажать специальную кнопку и побежать вперед – герой сам станет перепрыгивать через препятствия, перелезать через заборы и подкатываться под трубами. Причем через некоторые объекты можно перебраться как сверху, так и снизу: все зависит от того, куда ты направил камеру. Герой скачет по карте ничуть не хуже Фэйф, но сложных акробатических заданий в Brink не ожидается: это полноценный шутер.

Сюжетная кампания Brink использует многие элементы, традиционные для онлайновых игр. Например, здесь позволяют настраивать внешний вид персонажа – дают выбрать лицо, одежду, прическу, аксессуары. Заодно можно сменить фракцию: играть приходится либо за повстанцев, либо за «охрану», которая им противостоит. События Brink развиваются в далеком будущем в некогда процветающем, а ныне загнивающем городе The Ark. Пока неизвестно, за что именно сражаются повстанцы, кто «добрый», а кто «злой».

Миссии в кампании Brink сюжетные, с видеороликами и проработанными персонажами, но проводятся они почти как матчи онлайнового FPS. Игрок может в любой момент сменить класс – стать инженером, например, или солдатом. После этого ему выдается список задач: например, заминировать дом или вскрыть терминал. За их выполнение вы получаете опыт (как и за убийство врагов), а заодно помогаете своей команде продвинуться дальше. Играть во все это можно либо как в традиционный FPS с компьютерными соперниками, либо как в сетевой шутер, где обе враждующие стороны представлены живыми игроками.

Графика в Brink прекрасная: технологического прорыва, конечно, не жди, но жаловаться точно никто не станет. Выходит проект весной 2010 года на консолях и PC.

SPLINTER CELL: CONVICTION

ЖАНР: Action **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено **ИНТЕРНЕТ:** splintercell.us.ubi.com/conviction
ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2009

В первый день выставки, во второй, в третий, днем, утром, вечером – всю E3 на стенде Splinter Cell: Conviction кипела жизнь. Один-единственный сотрудник Ubisoft часами прыгал перед экраном и по сто раз на дню энергично комментировал прохождение игры. Откуда в нем столько запала, нам не известно, но пройти мимо было просто невозможно.

Игру анонсировали года три назад, и с тех пор она весьма задержалась, а заодно и изменила концепцию. Сэм теперь настолько сильный и быстрый, что игра даже на стэлс-экшен не похожа: герой, кажется, не прячется от врагов, а ведет на них охоту.

Идея осталась прежней: Сэм ушел в подполье, начал прятаться от полиции и принялся независимо расследовать убийство своей дочери. Облик у него новый: Фишера теперь совсем не узнать. Персонаж похож скорее на Джейсона Борна, чем на «трехглазого» из первых частей. Он вроде бы и в тенях прячется, но открытого боя не боится.

А бояться и нечего – у Сэма теперь есть могучие спецприемы. Он может, например, перед зачисткой комнаты выделить в ней несколько врагов, а затем, открыв дверь, автоматически их перестрелять.

Еще одно из новшеств Conviction – необычная подача сюжета. Цели тут не пишутся в меню – надписи с заданиями проецируются прямо на стены и дома во время геймплея. Смотрится очень оригинально.

ПРОВЕДЕНИЮ ВЫСТАВКИ НЕ ПОМЕШАЛИ НИКАКИЕ СТРАШИЛКИ О СВИНОМ ГРИППЕ. ИГРОКИ И РАЗРАБОТЧИКИ ЗДОРОВЫ И ПОЛНЫ СИЛ.

BORDERLANDS

ЖАНР: First Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** кооператив – до 4
ИНТЕРНЕТ: www.borderlandsthegame.com **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2009

Парад сиквелов на E3 нарушается редкими проектами-новинками вроде Borderlands. На выставку этот шутер приехал почти в финальном виде, но прессе поиграть не дали, ограничились показом геймплея. Устроившись в будке 2K Games по соседству с Клиффи Би (понятия не имеем, что он там делал), мы принялись смотреть демонстрацию.

Borderlands – это шутер-RPG с элементами кооперативной игры. Ты получаешь задания в сравнительно большом открытом мире, а выполняешь их уже на ограниченных, закрытых локациях. За убийства монстров и завершение квестов игрокам даются очки опыта, из чудищ выпадают полезные предметы, можно прокачивать навыки, учить приемы и даже «ковать» собственное оружие из подручных материалов. В начале сюжетной кампании игроку даются на выбор четыре персонажа. Каждый представляет определенный класс и отличается боевыми качествами. Брик, например, силен в рукопашном бою и выдерживает большой урон, а Лилит занимается поддержкой товарищей – она ускоряет напарников и замедляет врагов. Всю кампанию ты можешь завершить и в одиночку, но ориентирована игра именно на кооперативное прохождение.

К концу показа Клиффи Би с хитрой ухмылкой спросил из зала: а на каком, мол, движке, делается игра? «На Unreal Engine 3», – ответили ему авторы. «А, вот почему все так красиво!» – польстил мистер Блезински сам себе. Он не соврал: движок от Epic здорово доработан и под слоем мультяшных фильтров смотрится замечательно.

ASSASSIN'S CREED 2

ЖАНР: Action **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 **ИНТЕРНЕТ:** www.assassinscreed.com **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2009

Assassin's Creed 2 стала одним из самых ярких проектов выставки, хотя в открытом доступе игры не было. Ее показывали в закрытой будочке на стенде Ubisoft, проникнуть куда нам удалось только по специальному VIP-пропуску. И даже после этого лично поиграть в Assassin's Creed 2 не получилось – разработчики усаживали журналистов перед мониторами, вставали рядом, играли и рассказывали.

Сходство с оригиналом удивляет: анимация у Эзио (так теперь зовут главного героя) точно такая же, как и у Альтаира, по домам он карабкается очень похоже. Главное отличие – стилистика мира. Ночного карнавала и фейерверков мы бы в первой части никогда не увидели. А здесь – пожалуйста. В геймплее новшеств мало: вместо одного ножа Эзио прячет два – по одному в каждом рукаве (чтобы убивать двух стражников, стоящих рядом). Ну да, можно отбирать у врагов оружие и пускать его в ход (в конце драки герой все равно автоматически выбрасывает алебарду или секиру). Есть летательный аппарат. С последним, кстати, получилось особо смешно – если верить человеку, который представлял нам игру, использоваться приспособление Леонардо да Винчи будет всего пару раз за игру. Все потому, что перед полетом на земле нужно разжигать костры – набирать высоту аэроплан может только над ними, на восходящем потоке теплого воздуха. Забавно, но когда мы брали у разработчиков интервью, об этих подробностях они решили промолчать. Выйдет игра – узнаете, мол.

Не слишком распространялись и о том, что Эзио умеет управляться с гондолами, – это нам тоже тайком сказал разработчик в закрытой будке. Основным средством передвижения останется лошадь, а прятаться теперь можно под водой – Эзио в отличие от Альтаира умеет плавать. В стогах скрываться тоже разрешают: стражники периодически тыкают в сено алебардами, но перехватить такой удар несложно.

Хотя геймплеем игра почти не отличается от первой части, со стенда Ubisoft разочарованным никто не выходил: Assassin's Creed 2 выглядит потрясающе.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

КРИ

A POST-NUCLEAR DEVELOPER CONFERENCE

2009.

У КРИ (Конференция разработчиков игр) интересная история эволюции. Задуманная как мероприятие исключительно для своих – разработчиков и издателей электрических развлечений, конференция многие годы была также единственной в природе российской игровыставкой. Очень дорогостоящей, хотя и достаточно скромной по размерам. Но для многих любителей игр это был единственный шанс собственными руками попробовать еще не вышедшие проекты, и стабильный приток посетителей, никак не связанных с игровой индустрией, был организаторам обеспечен.

Но все изменилось. Два года назад эти же люди придумали «ИгроМир» и на всякий случай еще раз подняли цену на входные билеты (которые и так стоили немало, около 3 тысяч рублей). Результат последовал незамедлительно: с конференции куда-то исчезли неприкаянные подростки, а все причастные люди вздохнули с облегчением: вот она, индустриальная гегемония. Счастье, правда, длилось недолго: уже на следующий год, в 2008-м, выставка прошла под эгидой «Индустрия во мгле» – типичный кризис «в голове», когда все плохо и совершенно непонятно, что с этим делать. Термин «вомгла» был придуман, чтобы хоть как-то объяснить творящийся в российской игровой индустрии бардак и ладарейсингклаб. Посреди круглых столов, где лучшие умы думали, как же из этой «вомглы» нам выйти, проскользнула мысль о надвигающемся финансовом кризисе. Слишком поздно.

Кризис пришел. Ворвался в фойе гостиницы «Космос» опустошающим ядерным взрывом. Последние силы «православного геймдева» окопались в двух залах: «Мраморном» и «Фойе», вообще площадь выставки уменьшилась более чем вдвое. Крохотные стенды с двумя-тремя компьютерами – в этом вся КРИ 2009. Здравствуй, ****, Новый год. Дальше – больше. Три дня напролет редакция единственно правильного журнала о компьютерных играх блуждала по выжженным радиоактивным пустошам в районе метростанции «ВДНХ» – когда-то здесь была «вомгла», сейчас нет вообще ничего. И все-таки мы затеяли этот репортаж, чтобы доказать в общем-то очевидную вещь – и в постапокалиптических вселенных бывает жизнь. Разумеется, в секретных антирадиационных убежищах.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

УБЕЖИЩЕ 101. 1С

ТАКЖЕ ПОКАЗЫВАЛИ: «Две сорванные башни», «Буря в стакане», «Дальнобойщики 3», «Черные бушлаты», «Князь 3»

У «1С» рекордное количество компьютеров в их ярко-желтом Vault – каким-то детям даже удалось протащить туда перед катастрофой карманные PSP и Nintendo DS, на которых были запущены вполне себе рабочие версии IL2: Birds of Prey и Majesty 2 соответственно. В первой отчаянно низкополигональная модель, изображающая самолет, летает над удивительно мутной текстурой, якобы землей. Никаких сюрпризов. Зато запущенная рядом версия для Xbox 360 – натурально визуальный восторг, и можно взрывать самолетики без ущерба для человеческой психики (режим «аркада») или же с серьезными на нее посягательствами (режим «симулятор» с летной моделью из PC-версии). Ace Combat может уже волноваться изо всех сил. Впрочем, чего это мы все про консоли...

МЕСТНЫЕ ГЕРОИ ПЛЕВАТЬ ХОТЕЛИ НА РЕЗИНОВУЮ РАМКУ, ИМ НУЖНЫ ДЕНЬГИ, МНОГО ДЕНЕГ.

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

ЖАНР: RTS **РАЗРАБОТЧИК:** 1C: Inno-Co **ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:** majesty2.ru
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2009 года

Все, конечно, в курсе, но на всякий случай: Majesty 2 – продолжение самой оригинальной RTS 2000 года, в которой НЕЛЬЗЯ было управлять юнитами (а юниты почти все как один – характерные чванливые герои). То есть вообще никак. Вместо этого предлагалось манипулировать ими одним из эффективнейших и древнейших способов – деньгами. Назначая награду за головы монстров, отпугивая от опасных мест, чтобы невзначай не погибли, шантажируя и подкупая.

Для того чтобы объяснить, что эта чудесная игра делает на стенде внутренних проектов «1С», необходимо небольшое лирическое отступление. Западные издатели, кажется, всерьез и надолго поняли – делать стратегии (и приравненные к ним игры) в России все-таки умеют. Все больше отечественных разработчиков получают права на некогда популярные западные Intellectual Property, чтобы старательно возрождать их из пепла – см. Heroes of Might and Magic 5, «Disciples 3: Ренессанс», в какой-то степени King's Bounty.

Majesty делает «1С: Inno-Co» – люди, ответственные за «Кодекс войны» и его производные. Опасаться нечего со всех сторон: здесь очень деликатный перенос старой игры на новый движок (в меру красивый, нетребовательный и заимствованный, кстати, у «В тылу врага 2») плюс аккуратная работа над ошибками – разработчики состоят в тесной переписке с Cyberlore Studios, созидателем первой части Majesty. Да, еще будет мультиплеер через лицензированную систему GameSpy, но это уже как-то совсем отдельная история.

Сконцентрируемся на главном. На первый взгляд «непрямое управление» слегка напоминает фикцию – мы по прежнему тыкаем на какой-нибудь несчастный шагающий скелет левой мышекнопкой, над головой его появляется Флаг атаки, и средневековые герои с гиканьем и энтузиазмом идут творить добро за скромное денежное вознаграждение (устанавливаемое нами прямо в процессе). Зато не надо никого покупать, строить и возиться с ресурсами! Впрочем, вскоре обнаруживается, что Не Все Так Просто. Практически у каждого героя ужасно мерзкий, капризный (читай – уникальный) характер, свои запросы и предпочтения и, конечно, умения. Персонажи самостоятельно «прокачиваются», и чем выше уровень героя, тем большая награда его интересует. Из миллиона таких тонкостей складывается элемент непредсказуемости – в какой еще стратегии ты видел, чтобы подчиненные не просто ослушивались приказа, но еще и шантажировали тебя своим неподчинением? Местные герои плевать хотели на резиновую рамку (здесь ее, если честно, и вовсе нет), им нужны деньги, много денег. Их можно объединять в партии (первое важное нововведение Majesty 2), их необходимо отпугивать от опасных мест специальным Флагом опасности или призывать защищать горящие деревни Флагом защиты (оба флага brand-new опять же). Очень важно, чтобы при формальном сохранении практически всех RTS-канонов Majesty 2 позволяла почувствовать себя именно царственным правителем, а не полевым командиром. Но даже с обретенным величием суетиться порой приходится много – скелеты и горные тролли не дают спуску родному поселению. Нет, правда, чудесная игра.

СОЗДАТЕЛЬ «ГОБЛИНОВ» ПЬЕР ЖИЛЬЙОД ПЕРЕДАЕТ ЧИТАТЕЛЯМ «РС ИГР» ПРИВЕТ.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ИМПЕРИЯ: СМУТНОЕ ВРЕМЯ

ЖАНР: глобальная стратегия **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: imperia.1c.ru **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2009 года

У современных варгеймов есть маленькая проблема (помимо того что нормальному человеку в них решительно невозможно играть) – чудовищная двухмерная карта мира и нагромождение непонятных таблиц с непонятными буквами и цифрами вместо того, что в узких наших с вами кругах называют игровой графикой. В особо светлых случаях случается плоская карта, скажем, Европы с очаровательными трехмерными фигурками юнитов, а если глобальную карту еще можно и вращать, поклонники жанра и вовсе множественно теряют сознание от восторга. Все это обширное вступление достаточно бесполезно, если принимать во внимание, что вопиюще трехмерная «Империя: Смутное время», кажется, еще и единственная в мире игра, где можно бить поляков, угрожать скипетром и державой княжеству Литовскому и собственными руками предотвращать великую смуту, не сходя при этом с царского трона и почти без угрозы для исторической достоверности. Удивительно, но все события происходят в реальном времени – отправляем дипломатов в одну страну, неспешно объявляем войну другой. Все именно как-то неторопливо и размеренно: пасторальные ландшафты Восточной Европы, автоматические битвы, сложные военные и дипломатические расчеты. В любой момент можно включить «умную паузу» и охватить орлиным взглядом необъятные владения. Казань брал. Астрахань брал. Варшаву? Надо попробовать! P.S. Игру делает Lesta Studios, и это, как отмечают мои коллеги, прекрасно.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА

ЖАНР: пиратский слэшер **РАЗРАБОТЧИК:** 1С: Морской Волк
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: games.1c.ru/capitain_blood **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Текущая версия «Капитана Блада» мало отличается от той, что мы видели на «ИгроМире» – та же слегка устаревшая, но все еще неплохая next-gen-графика, тот же мужчина с устрашающего вида саблей и пистолетом, стреляющим от бедра (натурально пушечными ядрами). Из врагов выпадают очаровательные монетки, их можно тратить на прокачку новых комбо. Будет параллельная сюжетная линия за боевого товарища Питта (его пока не показывают). Будут боссы и, извините, Quick Time Events. Да, еще показывали морские битвы – их слегка переделали, мы, правда, так и не поняли зачем.

УБЕЖИЩЕ 102. НОВЫЙ ДИСК

ТАКЖЕ ПОКАЗЫВАЛИ: Terminator: Salvation · U-Wars · Аллоды Онлайн

В антирадиационном бункере издательства «Новый Диск» нас встречают характерные лысые охранники, много плазменных панелей и барная стойка. На самом деле на КРИ 2009 стенда издательства как такового не было, а для всех презентаций арендовали близлежащий клуб 4GAME – в мирное время там устраивают геймерские вечеринки и чемпионаты по Counter-Strike. Мероприятие ND Games Spring Summit 2009, как обычно, было устроено не только для журналистов, но и для топовых ритейлеров – так что помимо собственно осмотра игр пришлось выслушивать сладостные речи о том, как здорово будет продаваться наша прекрасная игра в ваших прекрасных магазинах. Когда дело дошло до презентации нового мультсериала для 14-летних девочек Winz (эксклюзивные права в РФ – у подразделения ND Video), редакции отчаянно захотелось глотнуть свежего воздуха. Тем не менее НД-люди показали несколько действительно интересных проектов. К ним и перейдем.

RISEN

ЖАНР: Суровая немецкая RPG · **РАЗРАБОТЧИК:** Pirania Bytes
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: risen.deepsilver.com · **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Из Германии были специально выписаны три живых разработчика – они и показывали рабочий билд, шутили и хвастались графическими технологиями на хорошем английском языке. Risen – это, если кто не, Gothic 4 с модифицированным в связи с потерей авторских прав названием и более-менее стабильным движком, который иногда умеет делать нам красиво. Безымянный герой (они всегда безымянные и всегда герои, важная особенность жанра «немецкая эрпэгэ») приходит в себя на каком-то тропическом острове. Коротко объяснив сюжет (в мирном фэнтезийном королевстве из-под земли повылазили Зловещие храмы, и в связи с этим начало твориться страшное), разработчики переходят к делу – открывают консоль и начинают баловаться с настройками освещения, погоды и проч. Мы наблюдаем полноценный цикл день-ночь, динамическое освещение и достаточно правдоподобные джунгли. Именно в джунглях нашего героя и убивает безобидного вида дикобраз – животное подкралось незаметно и нанесло смертельный удар. Девелоперы суетливо отшучиваются и загружают сейв: «Сейчас мы покажем вам лопату и кирку». Герой действительно достает кирку и начинает безысходно долбить близлежащую скалу. Камень становится даже немного жалко. Потом он перестает долбить скалу – в инвентаре добавляется немного золота! Дальше – интереснее. Достав непонятно откуда лопату, безымянный протагонист увлеченно погружает ее в текстуру земли (если бы при этом летели какие-то комья земли, мы бы еще поняли юмор), затем лихо наклоняется, запускает в текстуру руки и достает огромный сундук. Трежер! Профит! Ура! Корреспонденту «РС ИГР» хочется постыдно рассмеяться в голос, но он выдерживает первое испытание на прочность. Ведь дальше следует новое – вопросы телезрителей. Сначала стандартное: «А почему нельзя создавать героя? Почему нельзя задавать ему параметры? А? А?!» Ну, ребята, это вам не просто какая-то там RPG. Это Gothic! То есть Risen. Ну вы поняли. Какой-то случайный подросток тем временем решает блеснуть своим английским и ставит ведущего в неудобное положение – приходится переводить вопрос аудитории на русский, а потом обратно на язык Шекспира. За игру и разработчиков становится даже немного обидно – они-то здесь при чем. Ну да, жанр такой. Немецкая RPG. Другое дело, что у Pirania Bytes такие игры получаются лучше всех на свете. И никакая Arcania: A Gothic Tale (а таково официальное название четвертой части «Готики», разрабатываемой соотечественниками «пираний» из Spellbound под патронажем JoWooD, отобравшей у парней права на «Готику») им совершенно точно не угрожает – это, кажется, понимает даже сама JoWooD.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ORDER OF WAR

ЖАНР: RTS **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: www.orderofwar.com **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года

Order of War у нас проходила под рабочим названием «Та самая белорусская RTS, которую издает Square Enix». Тут надо, конечно, сделать небольшой экскурс в историю: в конце прошлого года на свет появилась очень успешная «Операция Багратион», этакая World in Conflict про Вторую мировую и историческую достоверность. Проект собрал много положительных отзывов, и было решено делать специальную версию для Запада – с бравыми американцами, которые всех в итоге побеждают. Речь, понятное дело, пойдет о страшно надоевшем всем втором фронте, также дадут немного поиграть за немцев, но скорее для галочки. Графически игра очень сильно шагнула вперед – тут очень такая, знаете ли, плотная картинка, мрачные пейзажи войны и отличная детализация всего и вся. Авиаудары рушат города, танки сминают деревья, от грохота выстрелов закладывает уши, а где-то на заднем фоне величаво играет саундтрек имени Джереми Соула (Jeremy Soule). Понятное дело, в ходу разнообразные тактики – можно зайти с фланга, а можно и не заходить. В общем, у нас появился еще один повод стерпеть эту ужасную высадку союзников в Нормандии, а если принимать во внимание обширное портфолио Wargaming.net (Massive Attack, «Обитаемый остров: Послесловие»), то, наверное, будет даже в некотором роде весело.

АВИАУДАРЫ КРУШАТ ГОРОДА, ТАНКИ СМИНАЮТ ДЕРЕВЬЯ, ОТ ГРОХОТА ВЫСТРЕЛОВ ЗАКЛАДЫВАЕТ УШИ.

УБЕЖИЩЕ 103. NIVAL NETWORK

Следующим пунктом нашего недолгого путешествия был черно-белый стенд компании с названием Nival Network – совершенно нового подразделения Nival Group, которое ни в коем случае нельзя путать с Nival Online (часть холдинга «Аструм Online»). Nival Network, как рассказывает нам PR-менеджер Александр Трифонов (тот самый, да!), будет разрабатывать, издавать и поддерживать бесплатные онлайн-игры на территории России и СНГ. Уже сейчас запущен в тестовом режиме убер-проект ZZima.com, нечто среднее между социальной сетью вроде «В контакте» и игровой системой наподобие Steam. Главная особенность – единая учетная запись и внутриигровая валюта для всех проектов Nival Network. Модель распространения – Free to Play, все бесплатно, но дополнительные игровые вещи можно приобретать за вполне реальные деньги.

ЛЕТО ОНЛАЙН

ЖАНР: спорт/онлайн **РАЗРАБОТЧИК:** Radiance Software
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: www.zzima.com/leto **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2009 года

«Лето» (не путать с «ЗЗимой») – виртуальная система знакомств, старательно маскирующаяся под симулятор пляжного волейбола. Девушек (а их в «Лете» ожидается гораздо больше, чем в средней MMORPG, в смысле настоящих девушек, а не) можно угощать коктейлями, приглашать на танцы. И, простите, чатиться. «ПРивеТ! Как ДЕЛА?????» Главное – сохранять спокойствие и душевное равновесие.

СКОРОСТЬ ОНЛАЙН

ЖАНР: аркадные гонки/онлайн **РАЗРАБОТЧИК:** Invictus Games
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: www.zzima.com/games/#so **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2009 года

Единственная, кажется, более-менее работающая в данный момент MMORPG про гонки – по крайней мере до пришествия Need for Speed World: Online. В наличии сотни видов машин, причем многие лицензированы: стритрейсерские спорткары, джипы, багги, маслкары, даже раллийные образцы. Каждую можно тюнинговать (детали зарабатываются победами или покупаются за игровую валюту) и отправляться участвовать в местных развлечениях – обычных кольцевых гонках, дрэг-рейсинге, дрифте, гонках по чекпойнтам… Есть даже режим Capture the Flag, мягко говоря, мало характерный для подобных развлечений. Одиночная кампания тоже будет, но гораздо интереснее возможность объединяться с другими игроками в команды (аналог гильдий из MMORPG). Внешне выглядит, конечно, слабее топовых автогонок. Но на порядок красивее всех браузерных поделок на эту тему, что уже немало.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

УБЕЖИЩЕ 104. АКЕЛЛА

ТАКЖЕ ПОКАЗЫВАЛИ: Diciples 3 Ренессанс · Морской охотник: Южный гамбит

«Акелла» зачем-то опять показывала Left 4 Dead – с какой-то странной графикой, от которой двоилось в глазах. Подойдя поближе, мы, впрочем, обнаружили, в чем подвох: играть предлагалось в специальных стереоочках NVIDIA 3D Vision, и технология выглядела впечатляюще. Вместо стандартных «пассивных» полиморфных красно-синих картонных очков NVIDIA использует «активные» электронные очки, которые со страшной скоростью поочередно закрывают игроку то один, то другой глаз, а на мониторе через специальный драйвер обсчитывается не одна, а две картинки – для каждого глаза своя. Плюсы такой технологии налицо: более реалистичное объемное изображение, да и глаза гораздо меньше устают, а после сеанса игры мир не кажется некоторое время красно-синим. Хотя и минусов хватает: оборудование стоит недешево (вместе с очками нужно еще обзавестись специальным монитором, поддерживающим развертку в 120Hz, – пока из таких моделей в России доступны только Samsung SyncMaster 2233Z и ViewSonic Fuhzion VX2265wm), работает только на видеокартах NVIDIA, а стереоэффект корректно отображается далеко не во всех играх. Но ощущения, с другой стороны, уникальные – зомби то и дело норовят вылезти за края экрана, восторг вызывает даже такой банальный процесс, как карабканье по лестнице, просто потому, что выглядит она невероятно объемной.

ЗВЕРИКИ

ЖАНР: онлайновый тамагочи · **РАЗРАБОТЧИК:** Акелла Онлайн
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: promo.zveriki.com · **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Дивная онлайн-игра про домашних питомцев. Идея аккуратно позаимствована у Nintendogs и ее многочисленных подражателей: мы кормим зверька, играем с ним, участвуем в различных соревнованиях – все это онлайн, с участием живых соперников. Игра запущена в почти экстремальных условиях – под Windows 7 и Google Chrome, разумеется, «большая тройка» браузеров (IE, Firefox и Opera) будет также поддерживаться в полной мере.

Фото:
Владимир Карпов

УБЕЖИЩЕ 105. БУКА

ТАКЖЕ ПОКАЗЫВАЛИ: Collapse: Ярость

МАРОДЕР

ЖАНР: тактическая стратегия **РАЗРАБОТЧИК:** Апейрон
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: www.maroder-game.ru **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2009 года

О Помимо «Коллапса: Ярости», про которую подробнее несколькими страницами позже, «Бука» показывала «Мародера» – тактическую игру в канонических традициях Jagged Alliance, на лицо ужасную, умную внутри. Разработчики те же, что у «Бригады Е5» и серии 7.61, сюжет, впрочем, новый, лицензированный. В качестве первоисточника выступает книга «писателя» Беркема аль Атоми – как подсказывает интернет, «автора популярных среди блоггеров романов про постапокалипсис и американскую оккупацию России». Главного героя зовут Ахмет, и он мародер. Очень мило.

Автор:
Дмитрий Рубанов

НЕЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

В НОВОЙ УПАКОВКЕ ИЛИ ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ЗНАМЕНИТЫХ ИГР

Заморское слово «ремейк» всерьез и надолго обосновалось в русском лексиконе после легендарной истерики артиста Филиппа К. на пресс-конференции по случаю одного из концертов. Шквал ругательств и понтов, обрушенный на провинциальную журналистку и ее розовую кофточку, надолго обеспечил жизненными силами стереотип о полнейшей несостоятельности любых ремейков. Последней каплей стал вопрос о засилье в репертуаре певца композиций, подозрительно похожих (плюс-минус полтора аккорда) на работы зарубежных музыкантов. Между прочим, среди компьютерных игрушек такие вот перепевки попадаются ничуть не реже, чем в альбомах Филиппа К. Зачем они нужны? Что отличает их от знаменитых прародителей? Какие хиты были переосмыслены, а какие переделаны лишь в угоду прогрессу?

CASTLE WOLFENSTEIN

ИЗДАТЕЛЬ: Muse Software
РАЗРАБОТЧИК: Muse Software
ДАТА ВЫХОДА: 1983 год

Так уж повелось, что каждый новый ремейк Wolfenstein знаменовал очередной прорыв в компьютерной графике. Wolfenstein 3D стала одной из первых игр, реалистично имитирующих три измерения. Return to Castle Wolfenstein долгое время использовалась энтузиастами и профессиональными оверклокерами как тест для новейших видеокарт. И только Wolfenstein образца 2009 года, судя по скриншотам, выглядит на троечку с плюсом. Дело в изменившихся приоритетах. Времена ежегодных технических революций давно прошли. Нынче бешеным спросом пользуется не то, что ярко блестит (взять хотя бы Crysis), а то, что берет бешеной динамикой и не требует наличия «железяк» стоимостью с подержанную импортную малолитражку. Старенькая Castle Wolfenstein поразительно отличается от всего, к чему когда-либо прикладывала руку небезызвестная студия id Software. Причем явное преимущество не всегда на стороне новых игрушек. В Wolfenstein образца 1983 года герой мог бесшумно устранять противников, обыскивать тела, переодеваться в немецкую форму. В ремейках ни о какой тактике нет даже речи – беги себе по узким коридорам и постреливай из пистолетов и автоматов. Деградация геймплея налицо, зато продажи растут в арифметической прогрессии.

Оригинал
ОХОТА НА ФЮРЕРА

Первая игра в мрачных декорациях замка Вольфенштайн появилась за восемь лет до основания id Software и за десять – до начала продаж процессоров Pentium. Castle Wolfenstein и его скороспелый сиквел стали, пожалуй, самыми заметными стелс-экшенами первой половины 80-х. Идеи, реализованные в этом нестандартном платформере, впоследствии получили развитие в сериалах Thief, Hitman и Splinter Cell. К тому же злобный Гитлер из 40 пикселей, финальный босс, четверть века назад казался верхом оригинальности и дизайнерской фантазии.

ПРАВДА О РЕМЕЙКАХ

«Новые версии или интерпретации ранее вышедших произведений» – именно такую характеристику дает ремейкам словарь иностранных слов. Ни о каком дешевом плагиате речь, естественно, не идет. Авторские права вполне законно приобретаются за немыслимое количество стодолларовых банкнот и используются как заблагорассудится. Более того, в кинематографе (и не только в нем) ремейки очень часто оказываются лучше оригиналов. Так, по мнению критиков, переосмысленный «Бэтмен» Кристофера Нолана (Christopher Nolan) не только превзошел все предыдущие части саги о человеке в костюме летучей мыши, но и положил начало моде на мрачных и реалистичных героев комиксов.

Ремейк
ДРУГИЕ ЖИЗНИ

Для перечисления игрушек во вселенной «Вольфенштайна» не хватит пальцев одной руки. Ремейков среди них несколько штук: сериал вот-вот переродится уже третий раз.
В 1991 году id Software под предводительством Джона Кармака (John Carmack) и Джона Ромеро (John Romero) выпустила свой знаменитый шутер Wolfenstein 3D и его непрямое продолжение с названием Spear of Destiny. Благодаря образцовому дизайну и нестареющему геймплею псевдотрехмерная Wolfenstein до сих пор популярна среди ветеранов и любознательных рядовых бойцов игрового фронта.
Спустя десять лет стараниями той же id сериал наконец перебрался в полное 3D. Разработчики закрутили лихой сюжет, заселили уровни фашистами-мутантами и обрушили на игрока тонны занятной оккультной чепухи. Как оказалось, не зря. Многие ведущие игровые издания признали Return to Castle Wolfenstein лучшим экшеном года.
Следующая реинкарнация Wolfenstein, по последней информации, должна появиться в продаже в самое ближайшее время. Игру под чутким присмотром боссов id ваяют создатели Soldier of Fortune, Quake 4 и недавней X-Men Origins: Wolverine, что позволяет надеяться как минимум на неплохой результат.

THE BARD'S TALE

Между оригиналом и ремейком The Bard's Tale пропасть глубиной в два десятка лет. За это время выросло целое поколение игроков. В 2004 году студия InXile Entertainment попыталась осовременить концепцию культовой RPG, но явно недооценила умственные способности современной молодежи, да еще и переборщила с элементами экшена. С одной стороны, в новой игре бард, как и раньше, бегал по локациям, литрами пил эль и приставал к фигуристым девушкам. С другой, процесс стал откровенно напоминать резню (причем с сильно урезанными возможностями) в слэшерах вроде Diablo и уж никак не вдумчивое прохождение классических ролевых хитов вроде Baldur's Gate и Fallout. В версии 2004 года главному герою отчего-то запрещалось выбрать класс по душе или сколотить отряд из наемников и единомышленников. Максимум, на что мог рассчитывать бард во время сражения, – несколько дружественных существ, которые при исполнении определенной мелодии материализуются прямо из воздуха. Ролевой игрой такое безобразие назвать сложно. Прокачка и та получилась примитивной и условной. Зато юмором The Bard's Tale не обидели: пародии тут и на жанр RPG, и на фэнтези-романы, и на компьютерные игры. Знатокам индустрии приступы хохота гарантированы каждые две-три минуты. Разок пробежать The Bard's Tale можно только ради шуток, диалогов и музыки от бывших композиторов LucasArts.

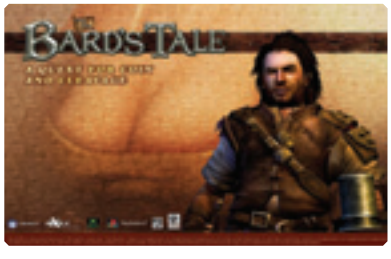
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Interplay
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1985 год

Оригинал
КОНЦЕРТ ДЛЯ ЛЮТНИ С ОРКЕСТРОМ

The Bard's Tale 1985 года выпуска до мозга костей классическая ролевая игра, но с поправкой на недетскую концентрацию остроумных шуток. Игрок мог сформировать команду из бойцов восьми классов: барда, охотника, паладина, монаха, жулика, воина, мага и фокусника. Основным персонажем при любом раскладе оставался бард. Музыка парня с лютней заменяла защитные заклинания и помогала решать многочисленные головоломки в обязательных квестах. Несмотря на недружелюбный интерфейс и отсутствие банальной анимации сражений (вместо нее сухие цифры), The Bard's Tale удалось завоевать огромную популярность и даже обзавестись парочкой отменных сиквелов.

Ремейк
ТРИ АККОРДА

Обновленная The Bard's Tale от InXile Entertainment оказалась в незавидном положении. Фанатам оригинала не понравилось тотальное упрощение ролевой системы, да и сильный упор на сражения показался многим неуместным. Новичков смутили невзрачный внешний вид и монотонность битв. Участие в проекте Брайана Фарго (Brian Fargo) – основателя Interplay особой рекламы игре, к сожалению, не сделало. В результате The Bard's Tale продалась каким-то совершенно смешным тиражом, после чего игру поспешно забыли. А ведь зря. Такого количества первосортного стеба над жанром фэнтези не было ни в Fable, ни в «Ведьмаке».



The Bard's Tale (2004).

DEFENDER OF THE CROWN

ИЗДАТЕЛЬ: Cinemaware
РАЗРАБОТЧИК: Master Designer Software
ДАТА ВЫХОДА: 1987 год

Хорошей игры не может быть слишком много? Ремейки Defender of the Crown показывают обратное. Эволюция сериала затянулась и зашла в тупик. Компания Cinemaware не смогла развить удачные идеи оригинала и погрязла в переизданиях с новой графикой, но старым как мир игровым процессом. Последние версии Defender of the Crown выглядят безнадежно отсталыми. Так, единственное значимое нововведение в Digitally Remastered Collector's Edition – нехитрые квесты, напоминающие «достижения» в последних игрушках от Valve. В остальном игра на 99 процентов идентична своей обветшалой предшественнице. Robin Hood косметически изменилась гораздо серьезнее, вот только за сценарием про злобного принца Джона и внешней мишурой скрывается все та же обкатанная концепция из 80-х вообще без усовершенствований. Чем она может привлечь внимание поколения, выросшего на «Героях» и «Цивилизации»? Да ничем!

Robin Hood: Defender of the Crown.

Оригинал
ДИВЕРСАНТ ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА

Defender of the Crown конца 80-х удачно сочетала в себе тактические элементы, экономическое планирование и толику экшена. Игрок выбирал любого из четырех рыцарей XII века, готовых побороться за английский престол. Первостепенная задача игры – методом наглой экспансии приватизировать окрестные земли и перебить враждебных сэров. Захватывать территории разрешалось и более гуманными методами: скажем, побеждая на рыцарских турнирах. После неудачной дуэли, впрочем, всегда можно было подкатить к замку обидчика дубовую катапульту и закидать несчастного булыжниками.

Defender of the Crown: Digitally Remastered Collector's Edition.

Ремейк
ТЯЖЕСТЬ КОРОНЫ

Компания Cinemaware мастерит ремейки Defender of the Crown с завидным постоянством. Одни выходят на карманных консолях, другие на PC. Игрушки, конечно, получаются своеобразные, нишевые. Тем не менее своего покупателя находят и иногда собирают вполне достойные отзывы прессы.

В 2002 году вышла Digitally Remastered Collector's Edition – калька с Defender of the Crown 1986 года, но с приличной графикой и дружественным интерфейсом. Геймплей в стиле «проще некуда» и отсутствие возможности сохранять игру не поспособствовали популяризации игрового сериала в массах, зато выдавили не одну ностальгическую слезу из тех, кто еще помнит, что такое ZX Spectrum и 5-дюймовые дискеты.

Годом позже последовало более глобальное переиздание с полноценным сюжетом и красивой трехмерной графикой – Robin Hood: Defender of the Crown. Вместо рыцаря – воришка из Шервудского леса. Вместо таблиц и скудно анимированных сражений – простенькие драки в стиле Heroes.

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РАЗРАБОТЧИК: Sierra
ДАТА ВЫХОДА: 1987 год

Об истории взлета и падения Leisure Suit Larry впору писать диссертации. В 1987 году Sierra создала чрезвычайно смелый и успешный квестовый сериал, а 17 годами позже контора High Voltage Software цинично надругалась над классикой от Эла Лоу (Al Lowe) и Ко в Magna Cum Laude. Вместо интеллигентной и немного пикантной головоломки о «сорокалетнем девственнике» на рынок попала аркада про студента-имбицила без стыда и совести. Отчасти разработчиков можно понять: времена, когда квесты окупались и приносили хорошую прибыль, безвозвратно ушли, да и аудитория компьютерных игрушек по сравнению с первой половиной 90-х немного изменилась. Теперь покупателю подавай динамичный экшен и мини-игры. Вот только зачем забивать диск под завязку пошлыми шуточками и неуместными «факами»? Старые квесты от LucasArts наглядно доказывают, что насмешить покупателя можно и без этого.
Box Office Bust не так бесстыжа, как предшественница, зато до невозможности глупа. Треск от оглушительного провала второй попытки вернуть к жизни то, что осталось от старого доброго «Ларри», слышен до сих пор. Консольные болячки в виде убогого управления и редких контрольных точек, отвратительное чувство юмора создателей и никому не нужный экшен-закос под Prince of Persia, может, кто-то и оценил, но уж точно не любители квестов от Sierra. Прыжки, драки, беготня – нет, все-таки двухмерная жизнь Лафера-старшего была не в пример интереснее и насыщеннее.

Оригинал
СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ...

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards в некотором роде является ремейком полностью текстового квеста Softporn Adventure, выпущенного Sierra в 1981 году. Создатели Larry взяли от Softporn идею, некоторые головоломки, добавили EGA-графику и получили на выходе один из самых забавных квестов за всю историю жанра. Land of the Lounge Lizards рассказывает о приключениях Ларри Лафера – ловеласа-неудачника, соблазняющего любую девушку, которая попадает в его поле зрения. До 1996 года вышло семь игр о Ларри, причем каждая становилась хитом.

Ремейк
...ОДИН РАЗ ОТРЕЖЬ

Улучшенное издание Land of the Lounge Lizards 1993 года можно только похвалить – Sierra заставила заиграть шестилетнюю игру новыми красками и ни на йоту не отошла от канонов. Современное же виденье Leisure Suit Larry вызывает смешанные эмоции, преобладает среди которых обыкновенное отвращение. Неудивительно, ведь адвенчуры Magna Cum Laude и Box Office Bust создавались без участия разработчиков старых игр и с прицелом на поклонников туалетного юмора.
Из Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude получилось нечто неуклюжее и бессмысленное с неприятным привкусом «Американского пирога». По словам Эда Лоу, количество непристойностей в одном лишь вводном ролике горе-ремейка заткнуло за пояс семь его квестов о Ларри, вместе взятых. Надежды на возрождение Leisure Suit Larry окончательно испарились после провала Box Office Bust от студии Team17 (прославившейся сериалом Worms).

Leisure Suit Larry: Box Office Bust.

SID MEIER'S PIRATES!

Pirates! здорово обогнала свое время. Пока одни разработчики выдумывали простенькие платформеры и арканоиды, MicroProse удалось создать почти взаправдашний виртуальный мир. Конечно, технологии конца 80-х годов прошлого столетия не позволили в полной мере реализовать все задумки Сида Мейера (Sid Meier), тем не менее Pirates! обратила на себя внимание.

В ремейке, который вышел через полтора с лишним десятилетия, даже не пришлось толком ничего менять. На выбор, как и раньше, отвели пять временных отрезков – с 1600 по 1680 год с шагом в 20 лет. Игра стала разве что гораздо динамичнее. Трехмерная графика позволила отобразить эффектные морские сражения и дуэли. Как дань моде появились веселые мини-игры вроде танцулек с дочкой губернатора.

Это, правда, мелочи и частности. Главное, что Pirates! удалось сохранить фирменную непринужденность. Как и прежде, одинаково легко освоиться на Карибах мог и новичок, и матерый морской волк. Чего не скажешь об отечественных «Корсарах», где разобраться в управлении кораблем и торговых отношениях без пол-литра не представляется возможным.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** MicroProse
- **РАЗРАБОТЧИК:** MicroProse
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1987 год

Оригинал
КОРСАРЫ XX ВЕКА

«Пираты» от Сида Мейера вышли незадолго до знаменитой «Цивилизации» и наделали много шума. Необъятные морские просторы (и это в 1987 году!), потрясающая атмосфера и несколько вариантов времяпрепровождения (от скучноватой торговли до захватывающих сражений и поиска сокровищ) поспособствовали нешуточной популярности игрушки. Другими словами, в Pirates! было все, что спустя 13 лет появится в «Корсарах». Ну или в «Корсарах» было все, что еще 13 лет назад мы видели в Pirates!

Ремейк
О ПОЛЬЗЕ ПИРАТСТВА

Первый ремейк Pirates!, как и в случае с «Ларри», вышел в 1993 году и мог похвастаться лишь обновленной графикой. До полноценного перезапуска игрушки руки у Мейера дошли только в 2004 году.

Новая Pirates! заиграла яркими красками и получила несколько любопытных нововведений. Разумеется, исключительно приятных: в новых «Пиратах» появились «автосейвы», стелс-миссии, а рукопашные схватки стали на порядок динамичнее. Боевая система Pirates!, пожалуй, до сих пор остается лучшей среди игрушек подобной тематики. При этом знакомые по оригиналу достоинства никуда не делись. Игра осталась очень демократичной в выборе ремесла. Хочешь – торгуй, хочешь – грабь и воюй.

Sid Meier's Pirates! (1987).

Sid Meier's Pirates! (2004).

SID MEIER'S PIRATES!

PRINCE OF PERSIA

ИЗДАТЕЛЬ: Broderbund Software
РАЗРАБОТЧИК: Джордан Мехнер
ДАТА ВЫХОДА: 1987 год

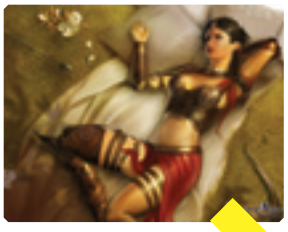
Prince of Persia – удивительный проект. В начале 90-х игра о приключениях персидского царевича устанавливалась на каждый второй офисный компьютер и пользовалась необычайной популярностью у секретарш. Затем Prince of Persia освоила 3D, и о ней забыли (действительно, такое лучше не вспоминать). С выходом The Sands of Time к проекту наконец вернулись былая слава и почет. Ubisoft запихнула в «Пески времени» абсолютно все главные экшен-фишки тех лет: финты с временем, фантастическую акробатику и безумные драки с кучей эффектных приемов. Но главное, игра вновь обрела дух восточной сказки.

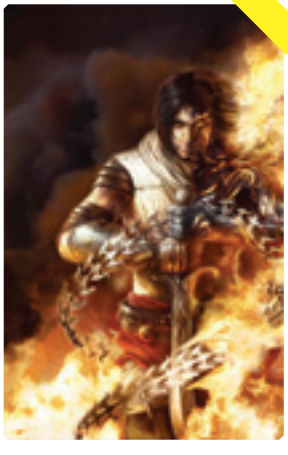
Warrior Within показала вселенную с неожиданно мрачной стороны. Разработчики сохранили все достоинства предыдущей части и отполировали «боевку» до кристального блеска. В The Two Thrones тенденция сохранилась, но из-за ряда сомнительных нововведений (создатели зачем-то решили переделать приставочный хит God of War на свой лад) об игрушке отзывались явно не в восторженных тонах, и к 2005 году сериал опять оказался в тупике.

В 2008 году Ubisoft решила еще разок пересмотреть концепцию Prince of Persia. Новая серия стала вовсе не продолжением саги о Песках времени, а ремейком игры 1989 года. Разработчики даже не стали выдумывать подзаголовок и остановились на лаконичном Prince of Persia. Игрушку максимально дистанцировали от Assassin's Creed – другого перспективного проекта компании. Мрачные и правдоподобные локации достались «Ассассину». Сказочные фенечки соответственно «Принцу».

Оригинал
СКАЗКА-РАСКРАСКА

Львиную долю работ над самой первой Prince of Persia выполнил человек и программист Джордан Мехнер (Jordan Mechner). Сценарий «Принца» переносит игрока в Персию, где злющий визирь в отсутствие султана творит форменные безобразия: сажает в тюрьмы невиновных и похищает местных принцесс. Вызволить одну такую королевскую особу из плена может только абстрактный принц, сбежавший из дворцовой темницы. Prince of Persia для своего времени стала настоящей революцией. Мехнер первым использовал в игре технологию ротоскопии (раскрашивания кинопленки). Именно благодаря ротоскопии анимация в Prince of Persia выглядит максимально реалистично для двухмерного платформера.





Ремейк
МНОГОЛИКИЙ ПРИНЦ

Попыток осовременить Prince of Persia история помнит много. Среди них были как удачные, так и не очень.

За «первый блин» ответственна компания Mindscape. Prince of Persia 3D получилась мрачной, скучной и некрасивой игрой. К том же почти идентичной модному в 1999 году сериалу Tomb Raider. Представь, до неприличия угловатый принц бегает по мрачным подземельям, собирает склянки, тыкает саблей в туповатых стражников – набор действий за десять лет почти не изменился. А вот дух сказок испарился без следа.

Позже права на сериал отошли к Ubisoft. Игре The Sands of Time от канадского подразделения компании удалось стать идеальной наследницей первой части. Разработчики до мелочей продумали акробатику, боевую систему и снабдили проект системой перемотки времени. За «Песками времени» последовала парочка мрачных сиквелов.

В прошлом году состоялось третье по счету перерождение «Принца».

Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Prince of Persia (2009).

KING'S BOUNTY

О King's Bounty можно говорить бесконечно. Нехитрый механизм, сочетающий в себе исследование мира, художественную болтовню и тактические битвы, работает четко и без сбоев. Особенно после инъекции парочки патчей. Главный герой (рыцарь, паладин, колдунья или варвар) путешествует по волшебной стране, ищет сокровища, выполняет забавные побочные квесты и лихо расправляется с врагами руками воинов-марионеток в тактическом режиме, отдаленно напоминающем шахматы. Сам персонаж в битвах никак не обозначен, зато всегда может вдарить из-за кулис заклинанием или натравить на несчастного противника духа из табакерки. Со временем магия становится мощнее, армия многочисленнее и разнообразнее, а квесты заковыристее и интереснее.

К моменту выхода «Легенды о рыцаре» студия New World Computing, создавшая игру, уже приказала долго жить. От первой King's Bounty остался только фундамент, определяющий жанровые приоритеты. Другими словами, ремейк не просто перенес идеи оригинала на современный движок, но и впитал в себя абсолютно все уместные жанровые достижения последнего времени, что пошло ему лишь на пользу.

С какой стороны ни посмотри, у Katauri получилась игра крайне нетипичная для отечественных контор: красивая, стильная, выверенная до миллиметра и без явных недостатков. Именно так работают ведущие западные студии вроде Blizzard или Valve.

ИЗДАТЕЛЬ: New World Computing
РАЗРАБОТЧИК: New World Computing
ДАТА ВЫХОДА: 1990 год

Оригинал
ОДИНОКИЙ РЫЦАРЬ

Незадолго до того как вплотную заняться легендарной Heroes of Might & Magic – пошаговым тактико-стратегическим проектом, студия New World Computing тренировалась на King's Bounty. В ней тоже был мощный тактический режим, только приправленный элементами RPG и приключенческой игры. После успеха Heroes разработчики забыли о King's Bounty и принялись штамповать бесчисленные «героические» сиквелы и дополнения. Фанатов KB такое положение вещей не устроило, и в 1993 году харьковский программист Сергей Прокофьев выложил в интернет собственный сиквел King's Bounty 2. Жаль лишь, что за пределами СНГ самопальная King's Bounty 2 особого распространения не получила.

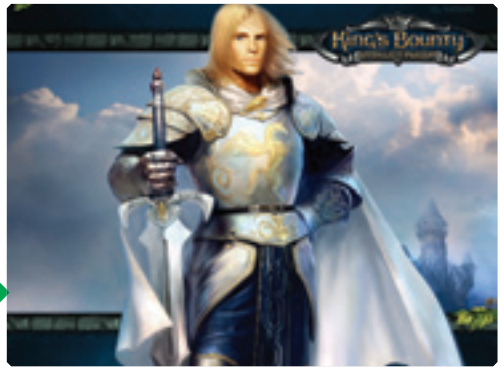
Ремейк
С РУССКИМ АКЦЕНТОМ

Волей судьбы или, быть может, толстого кошелька права на бренд King's Bounty отошли к отечественной компании «1С», правда, уже после анонса «Легенды о рыцаре», которая по факту и являлась ремейком знаменитого проекта от New World Computing. Разработкой игры занималась Katauri Interactive, уже отличившаяся шикарными «Космическими рейнджерами». «Легенда о рыцаре» создавалась неторопливо и вдумчиво. Серьезный подход принес солидные результаты. King's Bounty не только принесла прибыль, но и стала одной из самых уважаемых и почитаемых игр последних лет как в России, так и за рубежом.

Детище Katauri, кстати, уже получило отменное продолжение под названием «Принцесса в доспехах» (тема нашего позапрошлого номера). По слухам, новые части сериала не за горами.

King's Bounty: Легенда о рыцаре.

King's Bounty.



ACTION

Рассказать подробно абсолютно обо всех ремейках в рамках одного материала, к сожалению, нереально. Понадобится минимум половина журнальных страниц. Такие объемы усыпят любого, поэтому мы ограничимся краткими характеристиками самых заметных экшенов, стратегий и квестов, которые обрели вторую жизнь.

ИГРЫ ОТ VALVE

После премьеры движка Source в 2004 году Valve поставила производство ремейков популярных игр и модификаций на поток. Сначала новую технологию обкатали на Half-Life, затем появилась обновленная Counter-Strike: Source, еще позже Day of Defeat. С Half-Life: Source ничего хорошего не получилось, и виновата в этом сама Valve. Компания даже не потрудилась перерисовать текстуры, не говоря уж о том, чтобы добавить на уровни новые объекты. С Counter-Strike все не так однозначно. Ремейк моментально привлек внимание новичков, а вот ветераны сетевых побоищ переходить на Source не спешили – одних не устраивал баланс, других малый выбор карт. Однозначно от знакомства с новым движком выиграл только один многопользовательский боевик – Day of Defeat. Кстати, энтузиасты работают еще над одной версией первой Half-Life – Black Mesa Source. На картинках Black Mesa выглядит очень достойно.

BIONIC COMMANDO

Классическую Bionic Commando переделывали два раза. Bionic Commando Rearmed вышла в прошлом году и отличалась от оригинальной игры главным образом графикой. Сказать, что ремейк получился успешным, – не сказать ничего. Новоявленная Rearmed продавалась лучше многих «больших» осенних хитов. С подробностями второго ремейка ты можешь ознакомиться в нашей «Теме номера».

QUAKE LIVE

После отвратительного многопользовательского режима Quake 4 и неудачной Enemy Territory: Quake Wars стало понятно, что сериалу требуется срочная мультиплеерная перезагрузка. Реабилитировать сериал вот-вот должна Quake Live, сочетающая стилизацию первой и динамику третьей частей. Графика не поражает воображение, зато игра работает прямо из окошка браузера. Откуда мы все это знаем? Просто в бета-версию Quake Live хоть сейчас можно поиграть на сайте www.quakelive.com.

THE CHRONICLES OF RIDDICK

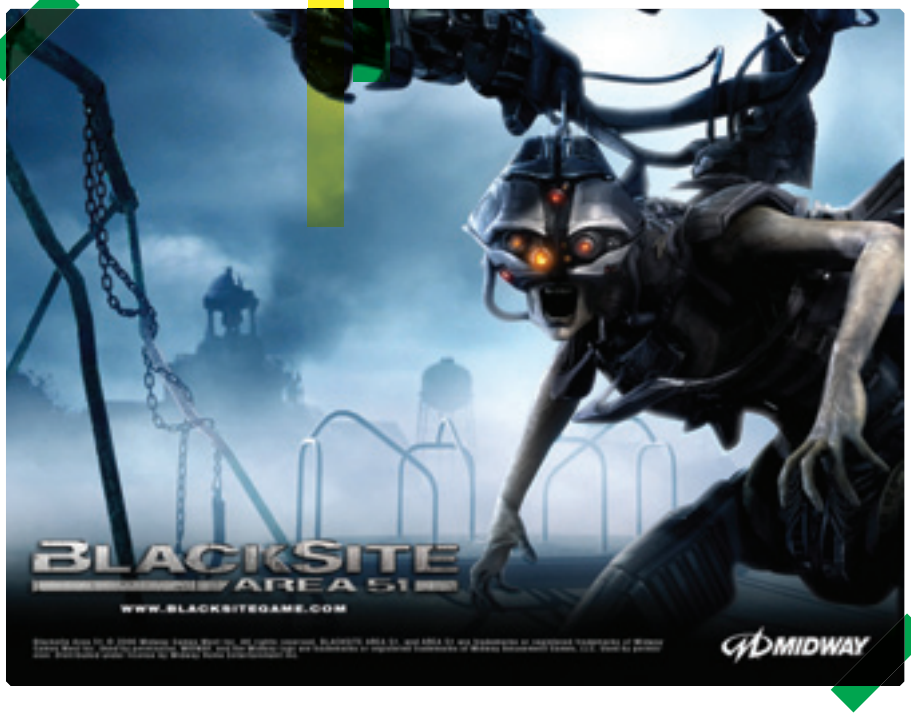
Ремейк The Chronicles of Riddick (см. предыдущий номер) вышел менее чем через пять лет после релиза оригинала. Основная причина такой расторопности парней из Tigon Studios – желание выпустить игру на современных консолях. Обновленный «Риддик» удался на славу: экшен-часть стала ядренее, стелс-режим интереснее, а графика – современнее. В качестве приятного бонуса в дополнение к старой кампании игра получила еще одну главу и мультиплеер.

AREA 51

«Зона 51» от Midway являлась миру три раза. В 1996 году как некрасивый виртуальный тир в духе House of the Dead. В 2005-м в качестве несмешной пародии на Half-Life с кривыми скриптами и однообразными монстрами. И наконец, в 2007-м как одно из главных разочарований года. Ни сценарий от Сьюзен О'Коннор (Susan O'Connor), ни Unreal Engine 3 не смогли вытянуть BlackSite: Area 51 из глубокой ямы. Несмотря на потуги разработчиков, ни одна из трех инкарнаций «Зоны 51» не смогла дотянуть до отметки «хорошо».

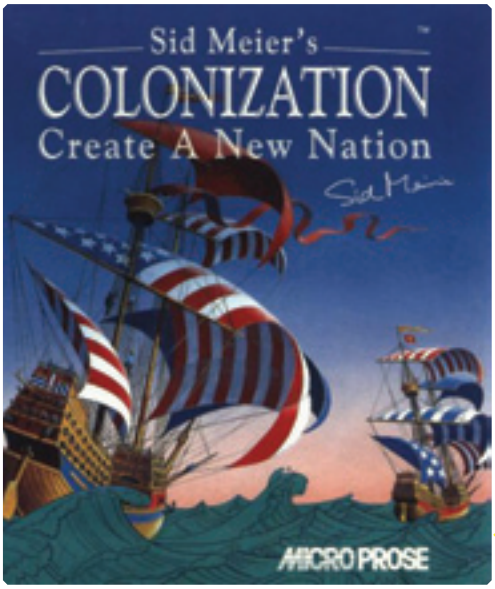
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Юбилейное издание первой части Tomb Raider от Eidos можно ставить в пример начинающим разработчикам – именно так нужно делать ремейки. Классический геймплей, только самые необходимые нововведения, аккуратный внешний вид – все предельно просто и лаконично. Зато каков результат! Фанаты со стажем утирают слезы умиления, а новички переживают именно те эмоции, которые в 1996 году вызывала Tomb Raider.



ИНОГДА, РАБОТАЯ НАД ОЧЕРЕДНЫМ НОМЕРОМ, МЫ ЛОВИМ СЕБЯ НА МЫСЛИ, ЧТО НИЧЕГО КРОМЕ РЕМЕЙКОВ НА ЕГО СТРАНИЦАХ И НЕ БУДЕТ. ВРЕМЯ ТАКОЕ, ЧТО ПОДЕЛАТЬ!

STRATEGY



DUNE 2

Есть небезосновательное мнение, что все современные стратегии в реальном времени так или иначе работают по правилам великой Dune 2. Именно детище Westwood установило моду в RTS на мини-карту, расположение пользовательского интерфейса в нижней части экрана и туман войны. В 1998 году Westwood перенесла игру на движок от Red Alert и добавила в нее ролики с живыми актерами. То, что получилось, озаглавили Dune 2000 и развезли по магазинам.

SID MEIER'S COLONIZATION

И снова в фокусе проект Сида Мейера. «Колонизация» появилась на волне успеха «Цивилизации» в 1994 году. На игровом календаре последние годы XV века. Ведущие европейские державы снаряжают экспедиции в Новый Свет. «Колонизация» работает по тем же принципам, что и «Цивилизация», только с поправкой на меньший масштаб. Действие охватывает лишь три столетия, а во власти игрока в лучшем случае окажутся американские колонии, а не вся планета. Ремейк «Колонизации» созрел в прошлом году – его выпустили под видом дополнения к Civilization 4. Результат надо признать как минимум хорошим – игра получила достаточно высокие оценки как от прессы, так и от игроков.

THE SETTLERS 2

Еще одно удачное юбилейное издание от Eidos – ювелирная копия вторых «сеттлеров» в полном 3D. Вновь сработала тактика «минимум нововведений – максимум ностальгии». Плюс разработчики отлично продумали палитру и визуальный ряд. Обаяние разноцветных карапузов сразит кого угодно. Задумка оказалась настолько удачной, что перезапущенная The Settlers 2 моментально обзавелась коммерческими дополнениями – The Awakening of Cultures и The Vikings.

X-COM

Сериал X-COM, особенно популярный в 90-х годах прошлого века, давно причислен к игровой классике. Неудивительно, что попытки урвать кусочек вкусного пирога предпринимаются регулярно. Более-менее удачным оказался только один ремейк – UFO: Extraterrestrials. Разработчикам удалось бережно сохранить гремучую смесь из экономической стратегии и пошаговой тактики. Жаль только, игру подвела уродливая внешность. Назвать преемницами X-COM: Enemy Unknown остальные поделки, которые выходили под маркой UFO, сложно, и с легендарным хитом их роднит лишь красивый глобус в основном меню да сюжет о вторжении инопланетян.

ADVENTURE

REALMYST

Продажи грандиозного ремейка первой части адвенчуры MYST провалились из-за... неподъемных для компьютеров 2000 года системных требований. Разработчики задумали превратить очень хороший квест в без пяти минут идеальный. Отличная задумка? Безусловно! Правда, сотрудники студии Cyan так увлеклись доведением realMYST до совершенства, что совсем позабыли про оптимизацию под существующее «железо». Большая часть поклонников MYST смогла оценить ремейк по достоинству только спустя годы, когда средняя мощность компьютеров увеличилась в несколько раз.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

На прошедшей E3 2009 LucasArts без шума и пыли анонсировала ремейк The Secret of Monkey Island, продолжение которой любители рисованных квестов ждут второе десятилетие. The Secret of Monkey Island: Special Edition появится в продаже 7 июля, то есть буквально на днях. Новых локаций и каких-либо изменений в геймплее не ожидается. Зато разработчики обещают обновить графику, музыку, озвучить диалоги и улучшить систему подсказок.

Автор:
Максим Михеенко

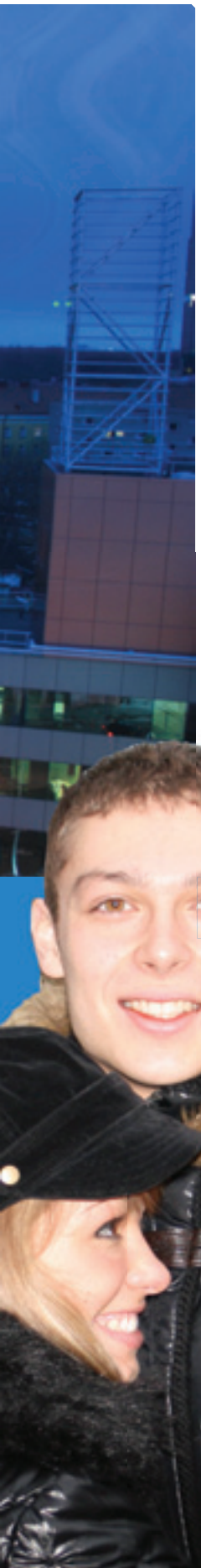
Столица Эстонии Таллин.

ЭСТОНСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

В БЕСЕДЕ С ДЭНОМ ФОКСОМ (FOX3D STUDIOS)

Вопрос на миллион долларов. Что ты знаешь о компьютерных играх, созданных в Эстонии? О'кей, хорошо, а что ты можешь сказать вообще об этой стране, кроме того что она прославилась скандальными событиями в связи с переносом статуи Бронзового солдата? Знакомо ли тебе что-то об эстонцах, кроме знаменитых на всем постсоветском пространстве анекдотов про них?

Хорошие вопросы, не правда ли? В попытке ответить на них мы взялись за написание небольшого, но емкого «спеца». Не стоит воспринимать следующий текст как комплексный труд обо всей игровой индустрии Эстонии, скорее это диверсионная



СМОГУТ ЛИ ЭСТОНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ СДЕЛАТЬ СВОЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ХИТ УРОВНЯ УКРАИНСКОЙ S.T.A.L.K.E.R., ПОКАЖУТ СОБЫТИЯ БЛИЖАЙШИХ ДВУХ-ТРЕХ ЛЕТ.

вылазка на чужое поле в попытке разведать обстановку. Поехали!

Для лучшего понимания национальной специфики немного углубимся в географию. Эстония – государство в Европе, расположенное на северо-восточном побережье Балтийского моря. На востоке она граничит с Россией, на юге – с Латвией, на севере отделена от Финляндии Финским заливом, на западе от Швеции – Балтийским морем. Население страны, согласно переписи 2008 года, составляет ни много ни мало 1 миллион 300 тысяч человек (это 1/10 Москвы и чуть больше таких городов, как Казань или Екатеринбург). Из них 68.6 процента по этническому составу составляют эстонцы, русских – четверть (25.6 процента). Государственный язык – эстонский, но на улицах часто можно услышать русскую речь. Подавляющее большинство жителей страны знает язык Пушкина и Толстого – в этом мы убедились сами, неожиданно обнаружив, что общаться с нашим собеседником Дэном Фоксом можно не только на привычном интернациональном английском, но и на родном для нас обоих русском.

Фокс является креативным директором и президентом одноимен-

Эстонцы энергичны и дружелюбны.

Арт, сделанный в Fox3D Studios.

ЭСТОНСКАЯ NOKIA: ВСЕ ПО НЕМУ ГОВОРЯТ, НО НИКТО НЕ ЗНАЕТ

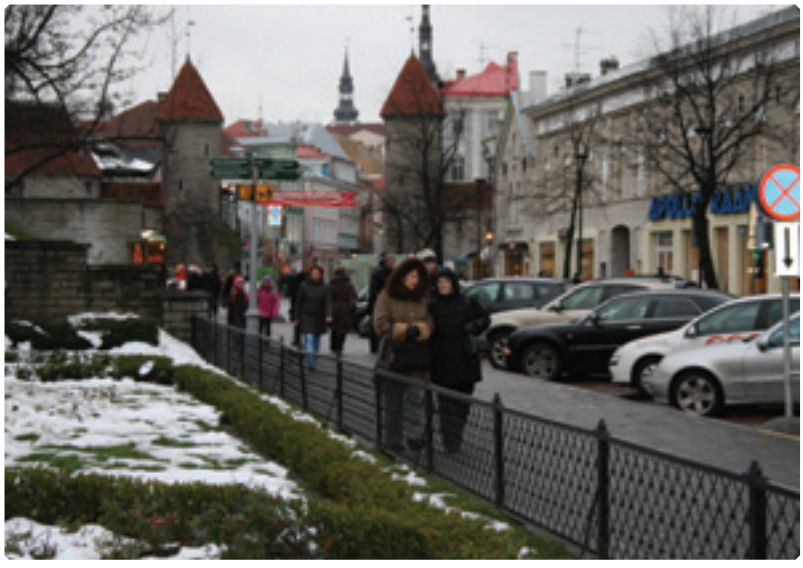
АО Tallink Grupp, АО SEB Pank, АО Hansapank, Elcoteq Tallinn AS – названия крупнейших корпораций Эстонии, составляющих львиную долю ВВП страны. Впрочем, готов поспорить, ты, как и мы, слышишь их первый раз. Гораздо интереснее другое – во время подготовки материала мы узнали об истории компании, продуктами которой пользуется весь мир. А меж тем мало кто знает, что легендарная программа, без которой многие сейчас не представляют себе общение через интернет, разработана именно в Эстонии. Название ее – Skype. Ее придумали и воплотили в жизнь четыре эстонца, швед и датчанин. Заметим, что по необъяснимым особенностям международного маркетинга и ведения бизнеса главный офис компании сегодня находится в Люксембурге, в то время как в Таллине был и остается единственный производственный центр и, собственно, тот коллектив, который придумал и продолжает разрабатывать хорошо известное всем нам ПО. Яан Таллинн, Прийт Касесалу, Ахти Хейнла и Тойво Аннус – имена отцов-основателей Skype, которые и сейчас спокойно занимаются программированием. В их офисе непринужденная, располагающая обстановка, творить в которой одно удовольствие. Вообще, в этом проявляется менталитет подавляющего большинства эстонцев – они не гонятся за международной известностью или скандальной славой, а тихо и спокойно делают свое дело, не отказывая себе в простых удовольствиях или банальном удобстве.

В СВЯЗИ С КРАЙНЕ МАЛЫМ ВНУТРЕННИМ РЫНКОМ ПОЧТИ ВСЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ СТУДИИ РАБОТАЮТ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ НА БЛИЖАЙШУЮ ЕВРОПУ И США.

ной небольшой аутсорс-студии Fox3D, известной далеко за пределами Эстонии в качестве надежного и качественного партнера по созданию арта для компьютерных и видеоигр. Проще говоря, созданные им и другими художниками студии трехмерные персонажи и объекты ты мог видеть в таких знаковых играх, как Fallout 3, Brothers in the Arms: Hell`s Highway и Mass Effect. Штаб-квартира Дэна находится в районе Старого Таллина, а коллектив сотрудников разбросан по всему миру. До руководства студией он много лет работал в качестве художника по текстурам над крупными игровыми проектами, набирая опыт и необходимые знания. Сейчас, признается Фокс, управление студией «сжирает» 90 процентов рабочего времени и потекстурить всласть, как раньше, не удается.

В беседе приходит понимание, что компании в Эстонии, занятые в игровой индустрии, можно пересчитать по пальцам одной руки – помимо немногих крупных аутсорсеров игрового арта (Fox3D Studios, Ringtail Studios и W-All IS Estonia) в стране работает несколько небольших разработчиков игр для мобильных платформ. Также мы натыкаемся на некое количество «мертвых» студий, упоминания о которых остались только на международных порталах разработчиков игр, а их собственные интернет-странички либо уже не существуют, либо намертво застыли на дате последнего обновления. Лет так пять-шесть назад. И в их портфолио не значится практически никаких знаковых или более-менее известных тайтлов... Приятным исключением является студия Bluemoon, выпустившая в свое время изрядно нашумевшую Thunder Brigade (1998). Игру издавал крупный тогда издатель Interactive Magic, а в рядах разработчиков числился Арнольд Хендрик (Arnold Hendrick), ветеран игровой индустрии с мощным послужным списком (Арнольд принимал участие

Такой выглядит современная Эстония «в виде от первого лица».



Fox3D принимала участие в создании персонажей для великолепной Killzone 2 (и пусть игра вряд ли вообще выйдет на наших PC, ты наверняка наслышан об уровне ее графики).

в создании классики жанра: Silent Service 2, Gunship и M1 Tank Platoon). К сожалению, текущая судьба разработчиков и их новых проектов остается загадкой, на сайте последняя новость датируется 2003 годом. В связи с крайне малым внутренним рынком почти все существующие студии работают в первую очередь на ближайшую Европу и США. Трезво оценивая ситуацию, Дэн понимает, что вклад эстонцев в мировой котел игровой индустрии крайне мал, да и знаковых игр, созданных в их стране от и до, на сегодняшний день нет. Впрочем, все может кардинально измениться в ближайшем будущем – в Эстонии потихоньку появляются специалисты с опытом работы над крупными игровыми проектами и желанием делать что-то свое, а успешный пример таких небольших стран, как Дания (IO Interactive с серией Hitman) и Хорватия (Croteam и ее Serious Sam), в каждой из которых здравствует один-единственный крупный игровой разработчик, производящий мирового калибра игры раз в несколько лет, весьма показателен. Да и набравшись недюжинного опыта на ниве аутсорса, многие начинают переходить к «сольным» проектам – мы помним питерскую Creat Studios, создателя «Недетских гонок» и American Chopper, в начале 90-х работающего в качестве субподрядчика над видеороликами и графикой для американских проектов. Смогут ли эстонские разработчики сделать свой национальный хит уровня украинской S.T.A.L.K.E.R., покажут события ближайших двух-трех лет в мировой игровой индустрии.

ИНТЕРВЬЮ С ДЭНОМ ФОКСОМ

КРЕАТИВНЫМ ДИРЕКТОРОМ И ПРЕЗИДЕНТОМ FOX3D STUDIOS

? Расскажи, пожалуйста, как живется в Эстонии? Что бы ты выделил, если бы тебе поручили написать краткий путеводитель по твоей стране?

Дэн: Эстония действительно очень мала, но я считаю это одним из наших основных плюсов, он помогает нам быстро приспособиться к изменению ситуации в мире и применять новейшие технологии в масштабах всей страны без огромных затрат. Я думаю, что это в какой-то степени отразилось на экономике Эстонии, которая считается одной из самых свободных в мире. Это помогает вести бизнес, чувствуя, что государство не ставит палки в колеса, а дает возможность сконцентрироваться на деле! Упрощенная налоговая система и привязка курса кроны к евро также значительно облегчают жизнь игровым фрилансерам, для которых основной рынок сейчас – это Европа и США. Вообще, Эстонию можно назвать поистине интернациональной страной – здесь живут эстонцы, русские, украинцы, белорусы, финны и множество людей других национальностей. К сожалению, в основе своей все эти народы живут обособленными мирами и о полнейшей интеграции, к примеру, русских и эстонцев говорить пока рано. Во многом этому препятствуют различные политические партии, которые в погоне за политическими дивидендами забывают об интересах собственного народа и всячески пытаются стравить русских с эстонцами. Но, несмотря на склоки и интриги, жизнь в Эстонии отличается спокойствием, и все эти волнения в политике во многом воспринимаются населением как бесплатное развлечение и хорошая тема для разговора.

? Водится ли у вас такой зверь, как эстонская игровая индустрия? Что можешь об этом сказать?

Дэн: Первая мысль, которая у меня появилась в голове после твоего вопроса об игровой индустрии Эстонии: нам есть куда расти! Наш вклад в разработку игр мирового масштаба минимален. Что касается зрелости нашей индустрии, то я бы сказал, что она сейчас в стадии зародыша. Учитывая наше крайне выгодное географическое расположение (центр Европы) и историческую связь со странами как Европы, так и СНГ, кажется непростительной ленью и пренебрежением хороших возможностей не выступить в роли связующего звена между данными территориями. Я верю, что эта роль помогла бы нам в плане подъема игровой индустрии страны в целом и поддержала бы наших разработчиков в частности как в финансовом плане, так и в кадровом вопросе.
Но, как бы пессимистично мои слова ни звучали, я вижу большой потенциал местных игровых студий именно на ниве аутсорса – в связи с набирающим обороты финансовым кризисом и мировой рецессией. Ведь именно эти события означают, что в игровой индустрии обострится конкуренция и ценовая политика на высокотехничные услуги будет играть решающее значение! Более дорогие студии Запада прекратят существование, а ниша более экономичных вариантов, в том числе из Восточной Европы, расширится радикально. Как только спадет паника на мировых финансовых рынках и инвестиции потекут в обратном направлении, у нас появится еще один шанс вступить в бой, и, я думаю, зародыш нашей индустрии превратится наконец в действительно быстро развивающегося ребенка!

? Как вообще обстоит дело с играми в вашей стране? Сколько они стоят? В России, скажем, локализованная Gears of War на PC стоит 600 рублей, в то время как в США – 50 долларов. Вообще, насколько популярен PC по сравнению с консолями (PS3/Xbox360/Wii)?

Дэн: Популярность как PC, так и консолей в Эстонии очень высока. Думаю, порядка 70 процентов семей имеют в своем распоряжении и то и другое, и подавляющее большинство молодого населения страны с удовольствием играет в новейшие хиты! Но с учетом того, что цена на легальную версию той же Gears of War может достигать 70–80 долларов, население Эстонии активно подсажено на пиратские версии, ведь уровень дохода соотечественников гораздо ниже по сравнению с уровнем дохода представителей западноевропейских стран.

> «ПОПУЛЯРНОСТЬ КАК PC, ТАК И КОНСОЛЕЙ В ЭСТОНИИ ОЧЕНЬ ВЫСОКА. ДУМАЮ, ПОРЯДКА 70 ПРОЦЕНТОВ СЕМЕЙ ИМЕЮТ В СВОЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ И ТО И ДРУГОЕ.»

? Насколько удобно жить в Эстонии и работать в игровой индустрии? Не мешают законы? Трудно ли найти подходящих людей в штат?

Дэн: Я начну с самого последнего и, думаю, наиболее больного для местных студий вопроса. Людей в штат найти действительно крайне тяжело, ведь с учетом того, что арт в играх становится все сложнее и сложнее, уровень требований к навыкам игрового художника сейчас крайне высок. В то же время, принимая во внимание, что рынок труда у нас относительно маленький и перемещения кадров между местными студиями практически не происходит (в основном кадры утекают в следующих направлениях: местная студия – фриланс или местная студия – крупная западная студия), отмечу, что обычно специалиста выращивают уже в рамках самой студии, обучая на месте и стараясь максимально мотивировать для того, чтобы у сотрудника не возникло желание перебраться во вражеский лагерь! Что касается удобства жизни, законов и отношения к игровым разработчикам, то тут я никаких жалоб не имею (улыбается). Особенно учитывая, что мы работаем в первую очередь на Запад.
В Эстонии все на хорошем уровне, по крайней мере ничто не мешает улучшать качество жизни, благо все условия для роста и красивой жизни в стране созданы.

? Нескромный вопрос. Ты наверняка знаешь, что в России придуман, наверное, уже миллион анекдотов на тему медлительности эстонцев. Мол, вы все очень неспешные и даже с парашютом будете спускаться полгода... Понятно, что все это фольклор и шутки, но имеют ли они право на существование?

Дэн: Ты знаешь, думаю да, в какой-то степени имеют. Объясню: у нас действительно все очень размеренно и спокойно, мало что происходит, но по большому счету это не вина населения, а следствие масштабов нашей страны и количества людей, в ней проживающих. В отличие от мегаполисов в маленьких городах Эстонии все настолько близко расположено, что редко вообще приходится куда-то бежать сломя голову, так мало народу, что не нужно стараться никого перекричать. Ну и не удивительно, что все это нашло отражение в самих людях. У нас просто другой стиль жизни в отличие от, скажем, безумного московского. Но, конечно, хочу заметить, что разные по темпераменту люди живут в любой стране и бывают разных национальностей. Эстонцы не исключение.

Девушки в Эстонии красивы, а природа страны очень похожа на природу средней полосы России.

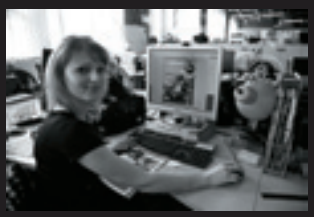
? Что бы ты хотел сказать читателям нашего журнала и вообще российским геймерам?

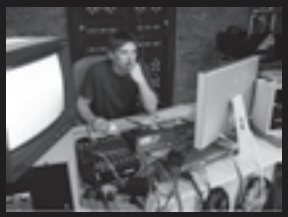
Дэн: Хочу сказать большое спасибо за проявленный интерес к нашей стране. А российским геймерам и вообще России пожелать терпения и упорства в достижении поставленных целей. Я вижу большой прогресс у вас, а значит вектор движения выбран правильно! ■

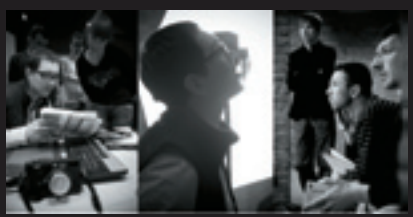
ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

www.multijur.ru

Дорогие друзья!
Медиакомпания Gameland (25 журналов, 15 сайтов, 2 телеканала) объявляет об открытии Школы мультимедийной журналистики для желающих максимально быстро (за 6 месяцев) овладеть увлекательным ремеслом, позволяющим хорошо зарабатывать!
Мы научим вас создавать материалы для журналов и газет, профессионально фотографировать, снимать телевизионные сюжеты, писать тексты для сайтов и поделимся разнообразными секретами журналистского мастерства. Гарантируется практика в СМИ Медиакомпании Gameland (подробнее обо всех проектах – на сайте www.glc.ru) , после прохождения курса возможно трудоустройство в нашем холдинге.
Занятия – в офисе в центре Москвы (ул. Льва Толстого-18, напротив музея-усадьбы Толстого; метро «Парк культуры»).







Стоимость обучения в Школе составляет 5 000 рублей в месяц. Срок обучения – 6 месяцев.
Подробнее об условиях приема в Школу мультимедийной журналистики при Gameland, о сроках подачи документов и видах обучения можно узнать на сайте www.multijur.ru, отправив запрос по адресу popov@gameland.ru или ryaskova@gameland.ru, и по телефонам +7 926 091 41 71, +7 926 249 86 75.
Ждем вас, уважаемые будущие коллеги!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО ПРАКТИЧНО И ПЕРСПЕКТИВНО!
МЫ ЗНАЕМ О НЕЙ ВСЕ И НАУЧИМ ВАС!

реклама

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Ниндзя в карнавальной маске – это… свежо.

2 Похоже, упитанный восточный воин предпочитает западные гамбургеры.

3 Физиономия злодея похожа на грустный смайлик.

MINI NINJAS

Студия IO решила отдохнуть от крови и насилия. На смену циничным и жестоким персонажам из серии Hitman и экшена Kane & Lynch: Dead Men спешат мультяшные крошечные ниндзя. Они не выпускают врагам кишки и не втыкают им в глаза «звездочки». Вместо этого герои потешно лупят противников чем придется (к примеру, упитанный Футо использует собственный живот), из-за чего недруги превращаются в безобидных зверюшек. В финале игры воинов ждет схватка со Злым повелителем самураев в его Замке смерти.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.minininjas.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Преимущество Чужих – свобода передвижения и внезапность атаки.

2 А у людей есть очень большие пушки…

3 Парень обречен: даже если он убьет Чужого, его зальет кислотой.

ALIENS VS. PREDATOR

Студия Rebellion, создавшая первую часть Aliens vs. Predator, готовит новую игру о Чужих и хищниках. Фактически авторы доводят до ума уже знакомую концепцию. В главной роли землянин-десантник, Чужой и хищник. Каждому отводится своя сюжетная кампания, но ярче всего особенности существ раскрываются в мультиплеере. Люди экипированы радарами, фиксирующими врага на расстоянии. Чужие ползают по стенам и кормятся людьми, пополняя здоровье, а хищники становятся невидимыми и пользуются фантастическим и чрезвычайно эффективным оружием.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **ИНТЕРНЕТ:** Нет
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Герой сможет использовать огнестрельное оружие в античные времена.

2 Это падающий с неба пепел. Дело происходит в Помпеях…

3 Пальцы ноги у солдата нарисованы примитивно – моделировать каждый не стали.

DARKEST OF DAYS

В место того чтобы посвящать свой шутер какому-то одному вооруженному конфликту, разработчики из 8Monkey Labs решили осветить сразу несколько войн из истории человечества. Странный набор из пяти разных эпох объясняется просто: главный герой путешествует во времени. По своей концепции игра похожа на сериал «Квантовый скачок»: для каждого исторического периода нужно выполнить определенное задание, зачастую помогая обеим враждующим сторонам. При этом в ход идет как «местное» оружие, так и захваченное с собой.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** 8Monkey Labs
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkestofdays.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Однажды в Рио-де-Жанейро…

2 Гражданские очень натурально реагируют на стрельбу – бегут во все лопатки.

3 Террористы укрылись в самом злачном районе Рио. Или это они его так изгадили?

MODERN WARFARE 2

Вторая часть Modern Warfare продолжает забавную историю о злых русских экстремистах и бравых западных вояках, отстаивающих идеалы демократии. На этот раз операции по спасению мира от террористической угрозы проходят на территории России, Бразилии и Афганистана. Помимо сюжетной кампании обещаны отдельные сценарии в режиме Special Forces – их можно преодолевать вдвоем с другом. В целом Modern Warfare 2 остается классическим постановочным шутером с ураганными перестрелками и использованием боевой техники.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward
- **ИНТЕРНЕТ:** modernwarfare2.infinityward.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 10 ноября 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Детализация неплохая – прорисован каждый листик.

2 Некоторые растения выглядят как-то… несерьезно.

3 Интересно, можно ли будет питаться этими веселыми грибами?

ASCENDANT

Судьба сверхсекретной эпической ролевой игры Ascendant недавно разрешилась лучшим образом. Студия Big Huge Games заявила о намерении создать масштабную RPG, которая «потрясет всех», еще в 2007-м, но с тех пор не торопилась делиться подробностями. А в этом году издательство THQ вообще поставило вопрос о закрытии Big Huge Games. К счастью, компанию со всеми ее проектами выкупила 38 Studios, поэтому работы над Ascendant продолжаются. В проекте задействован Кен Ролстон (Ken Rolston), бывший ведущий дизайнер Oblivion и Morrowind.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Big Huge Games
- **ИНТЕРНЕТ:** Нет
- **ДАТА ВЫХОДА:** Не объявлена
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Маг Амадей, кажется, творит какое-то заклинание.

2 Многие головоломки связаны с различными механизмами.

3 Каждый герой вооружен, но полагаться надо на смекалку, а не только на грубую силу.

TRINE

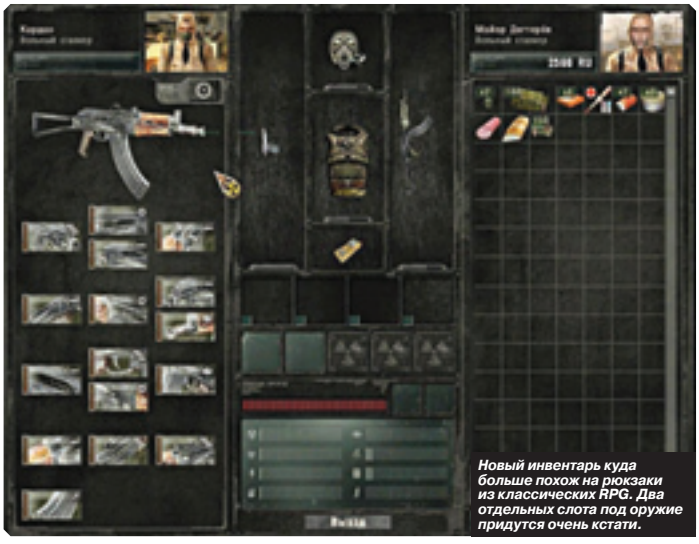
Три героя: рыцарь, маг и воровка – отправляются в эпическое путешествие. Чем не завязка для RPG? Однако Trine скорее аркада или экшен, нежели ролевая игра. Переключаясь между персонажами в любой момент и задействуя их уникальные способности, мы должны решать различные головоломки. Соль задачек в строжайшем соблюдении законов физики. При этом, как правило, доступно несколько способов устранить то или иное препятствие. Игру разрабатывает та же команда, что подарила миру экшен Shadowgrounds.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Arcade
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frozenbyte
- **ИНТЕРНЕТ:** trine-thegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Олег Яворский – PR-директор компании GSC Game World, музыкант

Автор:
Кирилл Перевозчиков

У нас в руках простейший детектор. Умеет пищать, если поблизости лежит артефакт.



Новый инвентарь куда больше похож на рюкзаки из классических RPG. Два отдельных слота под оружие придутся очень кстати.

КРИ 2009

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

ДИАЛЕКТИКА ПЕРЕХОДНОГО ПЕРИОДА ИЗ НИОТКУДА В НИКУДА

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: cop.stalker-game.ru
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Семь букв S.T.A.L.K.E.R. сейчас уже не вызывают должного волнения: какие-то два года назад игру ждали всей страной, падая в обморок от очередной «украденной и выложенной в Сети» технодемки или видеорепортажа разработчиков о поездке в Припять за новым материалом. Когда же вся эта безумная промокампания завершилась, мир увидел слегка урезанную непоколебимой рукой продюсеров, но все же мощнейшую отечественную игру, которая просто дышала национальным самосознанием (и по иронии судьбы была сделана на Украине). Без несбывшихся надежд и невыполненных обещаний, конечно, не обошлось, что не помешало авторитетному, например, журналу Games TM назвать «Тень Чернобыля» «одним из лучших PC-шутеров со времен Half-Life 2».Через год появился приквел «Чистое небо» – страшно забагованный и во многих отношениях по-прежнему «не торт». Особо впечатлительные фанаты расстроились, что реализовано не все, и принялись клепать самодельные дополнения, чтобы хоть как-то приблизить игру к первозданному состоянию знаменитой бета-версии 2004 года.

Простые бандиты никуда не делись, так что выстрел из дробовика по-прежнему может быть неожиданным и смертельным.

«Все эти модификации... Это же наши наработки, отключенные в релизе!» – жалуется нам Валентин Елтышев, PR-менеджер GSC Game World, приехавший на КРИ показывать «Зов Припяти» – дополнение к «Тени Чернобыля». Разработчики постепенно возвращают в игру все то, что хотели реализовать ранее: монстров, владеющих телекинезом, детекторы аномалий (которые сильно доработаны по сравнению с «Чистым небом»), а также сделанные вручную – вместо случайно генерируемых – побочные задания. Автомобилей, впрочем, не будет – «портят атмосферу». Как заведено, киевляне снова съездили в Припять, сделали тысячи фотографий и по ним воссоздают восточную часть города, не показанную в «Тени Чернобыля». Так же как и в предыдущих играх серии (непривычно такое писать, когда речь идет о «Сталкере», но – тенденция), все карты будут нарисованы на основе спутниковых снимков. «Уровни, собранные вручную в редакторах карт, даже самые грамотные, не идут ни в какое сравнение с воссозданными по снимкам», – объясняет Валентин, явно намекая на Call of Duty 4: Modern Warfare. Кстати, для тех, кто в теме, английская версия нового «Сталкера» так и называется – Call of Pripyat.

Действие игры начинается через несколько недель после уничтожения Выжигателя Мозгов – дорога к ЧАЭС и Монолиту теперь открыта, и СБУ (украинский аналог ФСБ) посылает некоего майора Дегтярева (то есть нас) ра-

зобраться в случившемся и ответить по ходу действия на несколько жизненно важных вопросов. До нашего появления к центру Зоны была послана исследовательская экспедиция на вертолетах «Скат». Все они бесследно исчезли (по уточненным данным, разбились), и одна из первых миссий – найти места крушений и исследовать обломки. Очень скоро начнет твориться какая-то чертовщина, про которую разработчики рассказывать пока не готовы. Зато готовы показывать новую локацию – огромную даже по меркам предыдущих игр. Всего карт будет пять, и каждая по величине серьезно превосходит уровни «Тени Чернобыля» и «Чистого неба». Находим огромный разлом в ландшафте – воздух внутри бурлит от аномалий, однако детектор услужливо пиликает о наличии артефакта. Бесславная смерть в огненном вихре. Аномалии и «хабар» теперь не разбросаны по карте в случайном порядке – они объединены в специальные скопления, чтобы было то ли удобнее их находить, то ли сложнее доставать артефакты. Большую роль в системе аномалий будут играть выбросы – переждав страшные минуты в укрытии, можно обнаружить совершенно новые аномалии на месте старых.

На просьбу показать собственно выброс разработчики разводят руками и в качестве альтернативы загружают «сохраненку» с полтергейстом, кидающим в игрока деревянные коробки, кирпичи и автоматы погибших противников. Действие, кстати, происходит на какой-то жутковатой электростанции. Полтергейста можно уничтожить, просто расстреляв, но хитрая аномалия оказывается сильнее и еще долго бьет лежащего главного героя его же собственным автоматом. Снова загрузка. Короткая пробежка по местным достопримечательностям: вот выброшенный на берег корабль, переделанный в базу сталкеров, здесь можно брать задания. А вот уже совсем другая посудина, собранная явно чьими-то умелыми руками. Кораблестроителя зовут Ной. Естественно, он строит ковчег.

К «Зову Припяти» все еще много вопросов. И только некоторые ответы на них мы получили. Нет, графика по сравнению с «Чистым небом» не изменится, зато движок подвергнется сильной оптимизации и будет работать гораздо стабильнее. Да, перерисованный интерфейс не только красив, но и функционален – есть удобный радар и возможность «вешать» аптечки и прочая на специальные горячие клавиши. Нет, «новых старых» монстров Бюрера и Химеру нам не покажут, потому что «еще не готовы», зато уже знакомые зверюги научились атаковать в прыжке и выучили новые алгоритмы поведения. Безусловно, новое оружие. Да, в конце 2009 года. Только на PC. Да кому эти консоли нужны! Пойдемте лучше водочки выпьем. У костра. Под гитару.

ОЧЕНЬ СКОРО НАЧНЕТ ТВОРИТЬСЯ КАКАЯ-ТО ЧЕРТОВЩИНА, О КОТОРОЙ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗЫВАТЬ ПОКА НЕ ГОТОВЫ.

STALKER REAL PLAYER 2009

Stalker Real Player – ежегодное тематическое мероприятие, которое проводится в окрестностях Киева. Сотни людей с Украины, из России и Белоруссии съезжаются на игровой полигон, чтобы на своей шкуре почувствовать, каково это – быть сталкером. Подобных сталкерских полевых игр проводится множество по всему СНГ, и это уже некое неформальное движение, если не целая субкультура. Люди выбираются за город, сменяют повседневную одежду на аутентичные комбинезоны (в некоторых случаях даже специально заказанные в ателье) и моделируют события, придуманные в недрах киевской студии GSC. Но в отличие от других подобных игрищ именно Real Player является, если можно так выразиться, официальным и уж точно самым масштабным мероприятием, посвященным «Сталкеру». Еще бы, в организаторах числятся сами разработчики – компания GSC Game World. Присутствие на Real Player даст тебе неиллюзорный шанс попасть в одну из следующих компьютерных игр по «Сталкеру».

По словам разработчиков, система симуляции жизни в очередной раз доработана: NPC-сталкеры будут регулярно выдвигаться за «хабаром» с детекторами наготове.

Движок X-Ray по-прежнему способен выдавать симпатичные пейзажи. Но уже не впечатляет так, как делал это два года назад.

А вот, вероятно, и одно из мест крушений вертолетов исчезнувшей экспедиции.

Автор:
Виктор Зуев

НАША ЗАДАЧА – СДЕЛАТЬ ПРИПЯТЬ БЕЗ ЙЦУКЕНОВ*

ИНТЕРВЬЮ С ОЛЕГОМ ЯВОРСКИМ, PR-ДИРЕКТОРОМ КОМПАНИИ GSC GAME WORLD

Наша беседа с Олегом проходит во время ежегодной ролевой полевой игры Stalker Real Player. Вокруг нас – практически та самая первая локация из «Тени Чернобыля»: костер, кружком сидят разномастные сталкеры, раздаются шутки и байки. Кто-то собирается в поход на М.О.Н.О.Л.И.Т., кто-то, наоборот, вернувшись с Кордона и скинув рюкзак, подсаживается ближе к огню. Ощущения более чем странные.

? Олег, как ты ощущаешь себя, находясь в игре? Являясь частью всего этого? Ваша команда практически все это спровоцировала. Каково тебе быть Хозяином Зоны?

Олег Яворский: Ощущения феерические! То, что здесь происходит, – воплощение игры. Это целое движение. Некая субкультура. У нас проходит уже пятая игра. Появился костяк – 200–300 человек, которые постоянно собираются. А на этой игре участников больше 500. Настоящий фестиваль «Сталкера». Это круто!

? Какое-то время назад Stalker Real Player просто копировал события оригинальной игры, а теперь зажил собственной жизнью. Вы что-нибудь подмечаете для будущего воплощения в компьютерной игре?

О.Я.: Мы с интересом наблюдаем за жизнью сталкеров, их взаимодействием друг с другом. Честно признаюсь, наша компьютерная игра в этом плане отстает. Также мы с удовольствием заимствуем колоритных персонажей вместе с их кличками и позывными. Они появлялись в «Чистом небе», будут и в «Зове». Байки, шутки, прибаутки, рожденные здесь, также переносятся в игру.
(Мимо нас деловито проходит снорк)

Вот оно. Только здесь можно спокойно беседовать, когда мимо ходят снорки. Но ночью не советую на них натыкаться. У меня уже есть опыт. Кстати, снорка отыгрывает профессиональный паркурщик. Да и вообще большинство ребят с ролью очень здорово справляются. Тут есть и деления на группировки, и война между враждующими кланами.

? Но, насколько я понял, от идеи войны группировок в «Зове Припяти» решено отказаться?

О.Я.: Глобальной войны группировок не будет.

? Неудачная идея?

О.Я.: Как оказалась, да. Не хотелось бы превращать Зону в Сталинград. «Сталкер» – игра про одиночек. Про охотников за артефактами. Это совсем иной тип геймплея. Мы хотим, чтобы игрок больше исследовал, старался выживать в трудных условиях, нежели скакал козлом по руинам пятиэтажек, поливая свинцом окрестности из СВД. Чем он вообще-то и занимался в «Чистом небе».

? «Зов» – ярко выраженный сюжетный шутер?

О.Я.: Да, в первую очередь мы хотим рассказать интересную историю. Побочные задания больше не будут генерироваться случайным образом. Каждое задание – это уникальная срежиссированная сценка.

? Назвав игру «Зов Припяти» (Call of Pryp1at), вы подняли перчатку, брошенную вам Infinity Ward в виде припятского эпизода в игре Call of Duty 4?

О.Я.: Да, мы подобрали эту перчатку и решили показать город Припять таким, какой он есть на самом деле. Насколько я знаю, ребята из Infinity Ward знают о Припяти только понаслышке…

? И по игре «Сталкер».

О.Я.: И по игре «Сталкер». С одной стороны, приятно, что сеттинг стал популярным. Это определенно наша заслуга. С другой стороны, мы хотим показать правильную Припять без йцукенов и прочей фигни.

? «Зов» – прямое продолжение «Тени Чернобыля». Увидим ли мы снова Стрелка?

О.Я.: Наш Стрелок вездесущ. Успел даже засветиться в приквеле. Так что в продолжении мы его точно не забудем. Кое-какие сведения о нем будут в «Зове» обязательно.

? В игре «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» было много концовок. От какой вы отталкиваетесь, делая продолжение?

О.Я.: Ну явно не от той, где Стрелка заваливает деньгами. В нашей версии Стрелок уничтожает «Осознание» и открывает путь в центр Зоны.

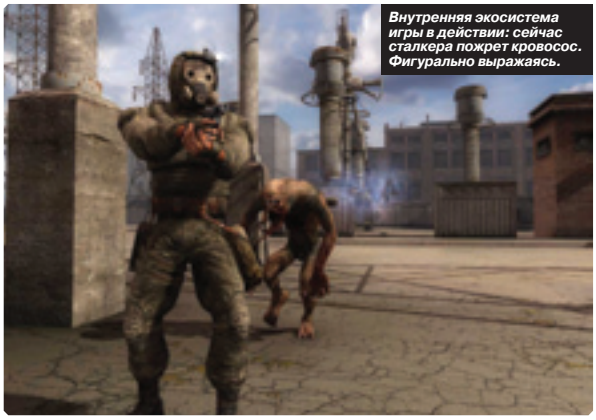
? Олег, никак нельзя пройти мимо книжной темы. В каждом московском книжном магазине раздел «Бестселлер» просто завален «фанфишкеном» по «Сталкеру», не оставляя места какому-нибудь Минаеву или там Паоло Коэльо. Книг продано явно больше, чем копий игры. Ты как-то можешь прокомментировать это сумасшествие?

О.Я.: Никто не ожидал подобного. Первые три книги выпускались в рамках эксперимента тиражом 10 тысяч экземпляров совместно с издательством «Эксмо». Также мы выпустили сборник рассказов, где были опубликованы работы лауреатов литературного конкурса. Потом пришлось несколько раз допечатывать тираж. Видимо, людям не хватало каких-то дополнительных сведений о мире Зоны. Не хватало отвлеченного повествования, не привязанного к игре. Может быть, стоит добавить в «Зов Припяти» больше текста?

ЕДИНСТВЕННЫЙ ИНОСТРАННЫЙ ГРАЖДАНИН В «СТАЛКЕРЕ» – МЕРТВЫЙ ГОРДОН ФРИМЕН.

* Слово «йцукен» украшало заборы Припяти в игре Call of Duty 4.

Странные разломы местности – признаки аномальной зоны.


Внутренняя экосистема игры в действии: сейчас сталкера пожрет кровосос. Фигурально выражаясь.

Не совсем понятно, на чьей стороне теперь военные и будут ли они нападать на игрока, все-таки он майор спецслужб.

? Не стоит! А вы не планируете подключить к книжной серии тяжелую артиллерию в виде именитых фантастов? Имена авторов, что работают над серией сейчас, мне, например, не известны. Или это те самые лауреаты?

О.Я.: Да, когда-то это были малоизвестные писатели. А сейчас, если смотреть по тиражам, то публикующиеся в нашей серии авторы достаточно популярны. Стартовый тираж у некоторых книг 80 тысяч. Это солидная цифра даже для известных писателей. Средний тираж многих изданий (как ты там сказал, Минаев?) не превышает 5–7 тысяч. Сейчас работаем с новым книжным издательством, будут новые авторы, в частности Зорич. Буквально недавно вышла его книга.

? Случайно не «Зов Припяти»?

О.Я.: Нет, там самостоятельная история.

? Как происходит согласование новой книги? Понятно, что мир Зоны очень удобен для того, чтобы любой бред автора свалить на аномалии и непознаваемость Зоны. Но существует ли серьезный контроль над их фантазиями?

О.Я.: К сожалению, курьезы случались. На страницах некоторых книг можно встретить сталкеров с катанами или на каблуках. С недавних пор мы ввели практику высылать новым авторам энциклопедию нашего мира, где объясняем, как и что там работает.

? А на каком этапе с вами связывается книжное издательство по поводу новой книги? Или издательство само дает задание автору, само его редактирует, а вас только ставит в известность?

О.Я.: У издательства есть достаточная степень независимости в принятии решения по поводу новых книг. Зачастую мы не вмешиваемся, так как в книгах понимаем гораздо меньше, чем в играх. И все же, если возникают спорные ситуации, издательство советуется – ведь в их интересах сохранить и приумножить успешность серии.

? Я тут ознакомился с некоторыми произведениями. В частности, в одном из них прямо намекается на инопланетное происхождение Зоны. То есть это уже попытка фундаментального пересмотра основ мира игры. Существует ли каноническая версия происхождения Зоны?

О.Я.: Да, конечно. В годы СССР на территории Чернобыля проводился эксперимент «Осознание» по захвату контроля над ноосферой, в ходе которого и образовалась Зона. Это побочный эффект эксперимента. Но силы, которые питают и контролируют ее, по-прежнему неизвестны.

? Я слышал, что в Германии также выходят книги по «Сталкеру». Это параллельная серия?

О.Я.: Да, абсолютно самостоятельная. На очередной выставке мы пересеклись с одним крупным европейским книжным издательством. Обнаружился взаимный интерес. Оформили договор, и как результат в Германии теперь есть своя книжная серия по мотивам «Сталкера». Немецкая серия, конечно, не так успешна, как российская: по последним данным, в Германии продано 70 тысяч экземпляров. Но это в любом случае неплохо по сравнению с другими подобными изданиями. Пока в Германии вышло всего пять книг, и сейчас переводится часть произведений, написанных русскими авторами.

? Книги немецких авторов также будут переводиться на русский язык?

О.Я.: Да, что-то такое готовится, мне даже самому интересно почитать немецкие фантазии на тему Зоны.

? Мне тоже! Кстати о немцах. Когда мы сможем увидеть в Зоне представителей дальнего зарубежья? Сейчас по Зоне шастают сталкеры исключительно из СНГ.

О.Я.: Единственный иностранный гражданин в «Сталкере» – мертвый Гордон Фримен, которого можно найти в первой части игры.

? Ну хорошо, увидим ли мы сталкера-негра когда-нибудь?

О.Я.: Возможно, в далеком будущем, но пока мы делаем серьезную игру. Зона находится на территории бывшего Советского Союза, и неудивительно, что здесь преобладает наш, славянский контингент.

? А как это влияет на продажи на Западе?

О.Я.: Ну вот возьмем Crysis, Far Cry... В угоду международному рынку в этих играх всегда действует разношерстный отряд, чтобы никому не было обидно. Что, на мой взгляд, не добавляет этим играм очков. У нас же своя тема, самобытная игра. И в случае «Сталкера» даже лучше, что мы не делаем ничего искусственного. Мы моделируем ситуацию, которая могла возникнуть вокруг появившейся чернобыльской аномалии. Не добавляем бравый американский спецназ и прочие «каноны жанра». Зона живет по своим законам, и мы их стараемся соблюдать.

? Олег, я знаю, что ты вместе со своей группой Firelake написал несколько треков для серии S.T.A.L.K.E.R. Не планируете внести свой вклад в «Зов Припяти»?

О.Я.: Сейчас как раз заканчиваем работу над новой композицией. Если понравится разработчикам, то мы услышим ее игре.

? Надеюсь, что услышим! Спасибо за интервью! Пошли штурмовать М.О.Н.О.Л.И.Т.?

О.Я.: А то! ■

ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЙНЫ ГРУППИРОВОК БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Би-Джей Блазковиц, главный герой игры

Автор: Алексей Копцев

Служил он в армии писарем при штабе. Уходил там в астрал и поднимал мертвых.

ПРО ЧЕРНОЕ СОЛНЦЕ

Черное солнце (нем. Schwarze Sonne) или Центральное солнце (нем. Zentral Sonne) – один из древних солярных или солнечных знаков, эзотерический оккультный символ, широко применявшийся в германском неоязыческом мистицизме. В наше время употребляется неоязычниками и эзотериками. Этот мрачный символ красовался на мозаике в оккультном центре СС в замке Вевельсбург, а потом использовался многочисленными правыми группировками по всему миру.

WOLFENSTEIN

ВОСХОД ЧЕРНОГО СОЛНЦА

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software, Endrant Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: www.wolfenstein.com
ДАТА ВЫХОДА: 28 августа 2009 года

Как выглядит идеальный враг? Чью гадкую физиономию надо намалевать на мишени? Да тут и думать не надо, руки нарисуют портрет сами: косая челка, две пуговицы оловянных глаз и казенная мушка усов. Вот он, Адольф Алоизович Шикльгрубер собственной персоной. Остается только взвести курок и сделать прицельный выстрел… Bang! Зло повержено, теперь можно заняться чисткой оружия.

НЕ СТАРЕЮТ ДУШОЙ ВЕТЕРАНЫ

В хитпараде компьютерных негодяев нацисты обосновались в самом авангарде. Никакой огр с назгулом вместе не сравнятся с троеруким мутантом-роттенфюрером из культовой игры Wolfenstein 3D (если быть совсем точным, то из второго игрового эпизода Operation: Eisenfaust). Сама тема оккультного рейха является неисчерпаемым источником вдохновения: как для уфологов, двинутых на врил-дисках и загадочной «Базе 211», так и для игровых сценаристов, рыщущих в поисках очередного оригинального сюжета.

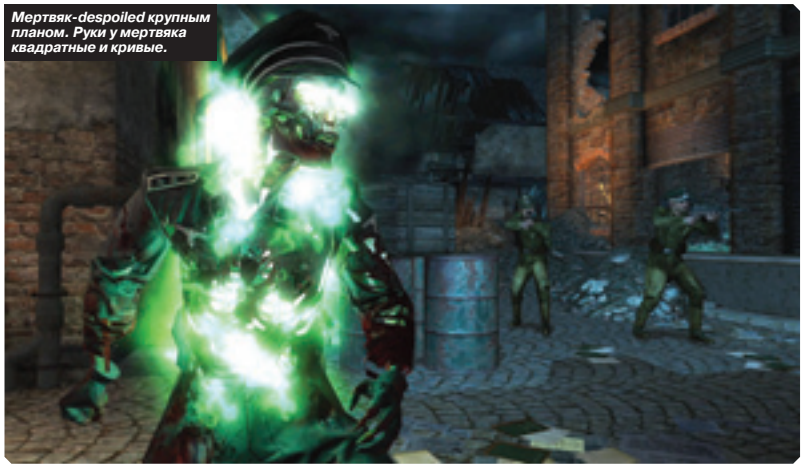
Не случайно сериал об агенте Блазковице является одним из самых долгоживущих за всю историю игростроения. Первый stealth-action Castle Wolfenstein вышел, страшно сказать, в 81 году прошлого века, и не на PC, а на наикрутейшем по тем временам компьютере Apple II. Прошло 18 лет, но Блазкович вовсе не собирается на покой. Владельцы бренда прилагают сейчас все возможные усилия, чтобы вдохнуть жизнь в его слегка окоченевшее тело. Обращаются за помощью к магам и партийным некромантам. Авторы очередной игросерии решили не заморачиваться с названием и ограничились коротким и емким Wolfenstein. Перезагрузка прошла успешно, и очень может быть, что долгожданная игра от Raven Software станет тем «нулевым километром», с которого и начнется новый отсчет серий, эпизодов и фанатских дополнений. Будущее покажет.

МИССИЯ АГЕНТА

Мы, кстати, уже писали об этой разработке (ищи «PC ИГРЫ» № 10 за 2008 год). Но тогда, в октябре, у нас было информации гораздо меньше, чем сейчас, в канун релиза. А посему милости просим в параллельный мир Вуали (the Shroud), и, чур, не бояться. Как ты, наверное, уже знаешь, Би-Джей Блазковиц (BJ Blazkovicz) отправится в Айзенштадт, вымышленный город, где находится одно из отделений «Анненербе» – засекреченной нацистской организации, занимающейся поисками «наследия предков». Черные эсэсовские маги успели побывать в Шамбале, совершили несколько антарктических экспедиций и почти нашли подземную страну Агарту. Во время раскопок фрицы обнаружили артефакт чудовищной силы – так называемое Черное солнце. Эта инфернальная штуковина обладает массой полезных качеств, в частности, открывает дверь между мирами и делает своего владельца всемогущим сверхчеловеком, способным останавливать время и поднимать мертвых. Нетрудно представить, что произойдет, если Солнце попадет в руки Гитлера, уже ставшего обладателем Копья судьбы и прочих героических штуковин.

ПО ТУ СТОРОНУ

Чтобы этого не случилось, Би-Джей должен овладеть искусством астрального боя, в частности, научиться ориентироваться в мире Вуали и находить источники силы. Очутившись рядом с таким «хранилищем»,



Мертвяк-despoiled крупным планом. Руки у мертвяка квадратные и кривые.

Блазковиц быстро пополнит запасы магической энергии и снова ринется в бой. Атаковать врага можно по-разному: кинуться на вражеские пули либо невероятно ускориться и расправиться с остолбеневшим противником. Еще интереснее уйти в мир Вуали, проникнуть в недоступную в обычной реальности локацию и расстрелять нацистов из крупнокалиберного пулемета. Нечто подобное мы уже видели в Prey.

Вуаль не является зеркальным отражением нашего мира. Даже перспектива и цветовая гамма другие – все кажется немного искаженным, а кое-где появляются не видимые обычным глазом объекты: сундуки с трофеями, ящики с патронами, золотые слитки и т.д. Найденное барахло Блазковиц поменяет на оружейные апгрейды, улучшение личных характеристик и новые умения. Например, на способности видеть уязвимые места противника.

Никаких инноваций и рискованных экспериментов – «вороны» стремятся обезопасить себя по максимуму, поэтому делают ставку на проверенный временем игровой процесс. Сколько уже было игр, где герой перемещался между двумя мирами, умело обходил ловушки, проходил сквозь закрытые двери и видел невидимое? Про slo-mo и говорить не хочется. В комплекте с «заюзанной» графикой и вторичным сюжетом Wolfenstein выглядит вещицей из комиссионного магазина. Остается надеяться на магию с мистикой. Вдруг что и получится?

ВРАГ МОЙ

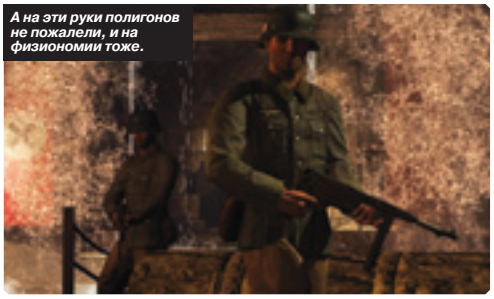
Надежда есть. Тем более что Блазковиц наконец-то обзаведется неким подобием индивидуальности, и мы сможем познакомиться с ним поближе, а главное – услышать его голос. Разговоров в игре будет предостаточно, так же как и квестов. Сочувствующие торговцы дадут Би-Джею дополнительные задания, способные хоть как-то отвлечь от надоевших баталий и весьма унылых спецэффектов вроде «жирного» бамп-мэппинга на глянцевых нацистских касках, словно намазанных гуталином.

Куда задорнее выглядят «фокусы с гравитацией» (враги левитируют в невесомости) и выстрелы из Particle cannon. Одного залпа достаточно, чтобы превратить отутюженного фрица в тряпочки и лоскутки, перемешанные с окровавленной плотью. Враг буквально распадается на отдельные частицы. Кстати говоря, то же самое может произойти и с нашим героем, ведь «Анненербе» прослышало о Вуали гораздо раньше союзников. Одни из самых опасных противников Би-Джея – тяжелые пехотинцы (Veil Heavy Trooper). Их броня делалась с использованием магических технологий и практически неуязвима для пуль. Тут и пригодится умение манипулировать со временем.

А как же волшебство? Все эти сакральные знаки, солнцевороты и черные шестеренки? Их есть у меня! Еще одна разновидность монстров – так называемые писари (Scribes). Эти злыдни знают параллельный мир в совершенстве. Информацию они почерпнули из древних, надо думать арийских, рукописей. Потому и сражаются с помощью «заклинаний». По крайней мере их атаки выглядят как самые настоящие боевые заклятья. А еще нацисты-ученые умеют оживлять трупы. Один такой умник может наплодить целый взвод безносой нечисти со светящимися глазами. Жуть, да и только.

Пока неизвестно, насколько это применимо на практике и придутся ли к месту подобные «чудеса» в многопользовательском режиме. Узнаем совсем скоро. Европейская премьера уже точно запланирована на последнюю августовскую неделю. Если не случится вселенского катаклизма. Мало ли что, вдруг найдется безумец с косой челкой, который захочет завоевать этот мир? ■

Тяжелая магическая пехота. Внутри этой «кастрюли» кипит энергия Черного солнца.



А на эти руки полигонов не пожалели, и на физиономии тоже.

МОЖЕТ БЫТЬ, ЧТО WOLFENSTEIN СТАНЕТ ТЕМ «НУЛЕВЫМ КИЛОМЕТРОМ», С КОТОРОГО И НАЧНЕТСЯ ОТСЧЕТ СЕРИЙ И ЭПИЗОДОВ.

Натоптали и насвинячили, а нянечке потом убираться.

Мир Вуали. Найди три отличия от Сумрака.

ПРО ДВИЖОК

Согласно информации журнала Game Informer, Wolfenshtein, как и Rage, создается на основе id Tech 5, «мотора» от компании Джона Кармака (John Carmack). Правда, на сайте id Software до сих пор указано, что игра использует предыдущую версию движка id Tech 4, известного также как Doom 3 Engine. На его основе созданы такие игры, как Doom 3 (вместе с дополнением Resurrection of Evil), Quake 4, Prey и Enemy Territory: Quake Wars. Выход id Tech 4 стал заметным событием в истории компьютерных игр. Он был выпущен как коммерческий продукт, однако ожидается, что в 2009 году, после выхода id Tech 5, четвертая версия будет перелицензирована в свободное ПО.

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Peterbilt 379, классический тягач

Автор:
Владимир Карпов

Каков красавец! Это Freightliner Classic XL. Настоящий король автострады, ведь правда?

Одно из правил поведения на американских дорогах гласит: «Не устраивайте гонки с лихачами или подвыпившими водителями». Самое время вспомнить о нем.

КРИ 2009

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

ТЯЖЕЛОВЕСЫ

ЖАНР: Simulation/Racing
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: SofLab-NSK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.rignroll.ru
ДАТА ВЫХОДА: 27 ноября 2009 года

На церемонии «КРИ Awards 2009», прошедшей 17 мая, «Дальнобойщики 3: Покорение Америки» получили награду в номинации «Лучшая игра-симулятор». По справедливости проекту компании SofLab-NSK в довесок следовало бы дать еще один приз – как самому ожидаемому отечественному долгострою. Первоначально игру обещали завершить к 2004 году, но с тех пор дата релиза неоднократно переносилась. Уставшие ждать поклонники горько шутили на форумах: дескать, руководство давным-давно уехало на Кубу и делает для тамошнего населения «Дальнобойщиков Кубы».

Правда, разработчики клятвенно заверяют: третья часть знаменитого сериала появится на прилавках не позднее 27 ноября этого года. Король неспешной величественной походкой движется к трону.

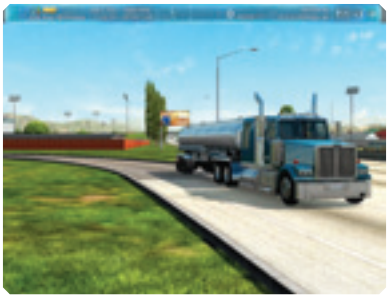
CALIFORNICATION

Многотонный Peterbilt 379, легенда американских хайвеев, на удивление легко слушается движений виртуального руля: ты чувствуешь, что управляешь настоящим дорожным монстром, а не просто коробкой из нескольких тысяч полигонов. Плавный поворот баранки – и мы меняем крайний правый ряд на средний. Автомобильный поток достаточно плотный, но аварийной ситуации удается избежать. Разбитый кузов на обочине, тем не менее, ясно дает понять: аварии здесь дело обычное. Как и в жизни.

Кроме легендарных Peterbilt есть также грузовики марок Kenworth, Mack, International, Freightliner и даже Volvo. Но никаких «КамАЗов» и «ЗиЛов» в этот раз: в игру вошли только те машины, которые, по словам создателей, можно встретить в реальности на калифорнийских дорогах. Всего 13 лицензированных магистральных

Автомобиль проходит в опасной близости от столба. Иногда, впрочем, лучше слегка стукнуться о препятствие, чем «поцеловать» другую машину.

Всего в игре будет порядка 15 разновидностей прицепов-трейлеров. Хочешь – вози зерно, а хочешь – нефть.



РАЗБИТЫЙ КУЗОВ НА ОБОЧИНЕ ЯСНО ДАЕТ ПОНЯТЬ: АВАРИИ В «ДАЛЬНОБОЙЩИКАХ 3» ДЕЛО ОБЫЧНОЕ. КАК И В ЖИЗНИ.

тягачей, не считая еще двух десятков моделей авто, которыми управлять нельзя. Что ж, неплохо.

Другая приятная деталь – трассы. Никаких выдуманных названий: абсолютно все тоннели, эстакады, перекрестки и транспортные развязки позаимствованы из реальной жизни. Они представляют собой дорожную сеть общей протяженностью 2 тысячи километров и связывают около 40 населенных пунктов Калифорнии – крупных и не очень городов. Нас ждут в гости Сан-Диего, Сакраменто, Сан-Франциско, Окленд, Сан-Хосе и, конечно же, Лос-Анджелес. «Можно будет даже Convention Center увидеть. Повезет – и на E3 попадешь», – смеется Денис Мальцев, представитель компании-издателя.

ПЕРЕГНАТЬ ЗА 80 ЧАСОВ

Денис не стал скрывать от нас и деталей сюжета, в целом объясняющего причины, по которым мы оказались по ту сторону океана. Главный герой Николай Перепелов приезжает в Штаты навестить друга и коллегу – дальнобойщика по имени Мэтью Тирсон. Американца вскоре убивают, полиция не в силах найти и наказать преступников, расследование прекращается. Николаю предстоит самому выяснить причину гибели товарища, а заодно попробовать добиться успехов в знакомом деле на чужбине.

На сюжетную кампанию отводится порядка 20 часов. При этом предполагается, что игрок не будет всерьез, что называется, строить бизнес, развивать собственную автомобильную фирму. Более тщательная игра – «экономическое прохождение» – ограничена 80 часами. Здесь действует правило «Если не успел, то проиграл». Именно за означенное время необходимо успеть одолеть всех конкурентов и сделать свою компанию самой прибыльной и влиятельной корпорацией в американской индустрии грузоперевозок.

Если сравнивать с предыдущими частями, то мир этой игры стал более детальным, живым. На улицах городов теперь даже встречаются пешеходы! Картинка, правда, восторга не вызывает: графика словно застыла все в том же 2004-м. В процессе ознакомительного «Покорения Америки» на КРИ 2009 вылезали и неприятные баги: колеса машин неестественно подрагивали, время от времени игра бессовестно вылетала на рабочий стол. Да и аварии зрелищными не назовешь: при столкновениях автомобили частенько отскакивают друг от друга, как мячики. Лишь пара вмятин напоминают об ударе.

Впрочем, у разработчиков есть еще время залатать даже существенные прорехи, а на мелочи мы, так и быть, закроем глаза. Лишь бы работа над ошибками не стала причиной очередной задержки релиза! ■

Знакомьтесь: Peterbilt 387 – достойный продолжатель традиций знаменитых Peterbilt 378 и 379!

ПРАВИЛА ЖИЗНИ ДАЛЬНОБОЙЩИКА

Обрати внимание, как детально проработана приборная панель. Кроме того, в салоне можно ограниченно перемещаться. Разработчики, правда, не сильно увлекались имитацией реальных возможностей машины: «Все же у нас игра, а не виртуальный тренажер». Оно и к лучшему.

Стычки с полицией не только сулят финансовые проблемы, но также вредят твоей репутации. Если в какой-нибудь глуши вроде Уивервилла (Weaverville) твои проделки еще сойдут с рук, то в городе покрупнее скрыться от правосудия не удастся. Хочешь, чтобы бизнес развивался успешно, меньше связывайся с официалами.

Ночной хайвей, пятна неоновых огней, тяжелый рок... Романтика романтикой, а отдыхать тоже надо: крутить баранку более 10 часов кряду в США запрещено законом.

Автор:
Игорь Сонин

Новые «запчасти» (слева) позволяют создавать еще более продвинутых существ. Глядишь, к десятому дополнению мы все-таки увидим в Spore двойников Чака Норриса.

Говорят, что разработчики одно время хотели добавить в «Космические приключения» еще и гонки на машинах. Но то ли не смогли, то ли отложили для будущих дополнений…

SPORE: КОСМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

НА 50 ПРОЦЕНТОВ БОЛЬШЕ ВЗРЫВОВ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Spore: Galactic Adventures
- **ЖАНР:** Life Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.spore.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 23 июня 2009 года

Не просто космические приключения. Эпические космические приключения!

Инсайдерские знания: превью-версия «Космических приключений», присланная нам из Electronic Arts, предлагает установить себя в папку с говорящим названием SPORE_EP1. Сколько всего будет таких эпизодов, бог весть. Ну а нынешнее – первое дополнение добавляет в главное меню игры первую новую кнопку и сотни тысяч приключений.

Spore была да и остается очень хорошей игрой. Проблема у нее только в том, что создавать домики, машинки, зверушек и космические кораблики гораздо интереснее, чем потом с ними играть. Кстати, показательно, что Maxis и конкурсы проводит лишь среди «создателей»; никому и в голову не придет дать приз человеку, который лучше всех разбирается в геймплее Spore. Разработчики прекрасно осознают, каково положение дел, поэтому первое дополнение добавляет именно режим космических приключений, в котором играть должно быть не менее увлекательно, чем возиться с редакторами.

Под новой кнопкой в главном меню скрываются по большому счету две опции: возможность окунуться в космические приключения и возможность эти приключения создавать. В оригинальной Spore ты, если помнишь, прощался со своим существом часа через четыре после его рождения: нашего ротожуя разумного намертво замуровывали в стенах звездолета. «Космические приключения» возвращают тебе любимое создание, но по зрелому размышлению ты можешь отказаться от ротожуя и сгенерировать мрачного капитана Ктулху, зеленую шестиногую грушу с ушами на лбу или что-то еще более смелое (то, о чем ты сейчас подумал, тоже допустимо). В редактор существ добавлены новые элементы, специально придуманные для галактических путешественников: шлемы с антеннами, модная броня со звездочками, джетпаки, лазеры и т.п. Экипированное таким образом создание становится в космических приключениях твоим единственным альтер-эго. Оно те-

Парадокс, но собственно космических приключений в «Космических приключениях» нет. Есть приключения на разнообразных планетах, а это совсем другое дело.

лепортируется на поверхности планет и выполняет там разнообразные задания: сходи-принеси, поговори, прокрадись, реши головоломку, надавай тумаков. Кстати, космические перелеты и любое подобие сюжетной кампании из дополнения вырезаны начисто: перед тобой просто цепочка уровней. Проходить их можно в любом порядке. За успехи существо будет получать бонусы, а в случае неудачи соболезнования и предложение попробовать еще раз. Но самое интересное в том, что любой уровень, любое здешнее «космическое приключение» запросто можно отредактировать, нажав на специальную кнопочку рядом с его иконкой. От этого режима можно с ума сойти: игра разрешает тебе создать и раскрасить планету, подобрать рельеф, населить ее существами, одарить их искусственным интеллектом, прописать реплики для наиболее болтливых, сформировать цели и разбить происходящее на несколько актов. Это чуть ли не редактор компьютерных игр: при желании можно собрать загадочный квест, резвую экшен-адвенчуру, неторопливый стелс-экшен или даже китчевый трэш-триллер «Кровавая баня в марсианском аду 5: Капитан Ктулху против живых мертвецов». Разобраться в новых возможностях, наверное, будет непросто, но всегда можно взять уже готовые чужие приключения и, заглянув за кулисы игровой механики, понять, как работают опытные демиурги. Свои уровни тоже можно заливать в интернет, в игре они отображаются на прямоугольных карточках так же, как и любые другие пользовательские творения.

Для протокола хочется отметить, что твое существо будет получать опыт, а с ним новые способности, но суть дополнения явно не в RPG-подобном развитии. Здесь авторы Spore опять идут своим путем: существа-капитаны обладают лишь небольшим простором для развития, и тебе придется заводить много различных созданий, а не прокачивать любимчика изо дня в день. Первое дополнение для Spore хочет угодить всем: «создателям» оно дает широчайшие возможности для творчества, а «геймерам» – понятный и незамысловатый режим приключений с бесконечным количеством уровней. Намерение, мы считаем, вполне благородное. ■

Редактор приключений подробен настолько, что его хочется назвать редактором компьютерных игр.

В РЕДАКТОРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МОЖНО СОБРАТЬ ЗАГАДОЧНЫЙ КВЕСТ, РЕЗВУЮ ЭКШЕН-АДВЕНЧУРУ, НЕТОРОПЛИВЫЙ СТЕЛС-ЭКШЕН ИЛИ ДАЖЕ КИТЧЕВЫЙ ТРЭШ-ТРИЛЛЕР.

Если ты забудешь сыр «Дорблю» в холодильнике и уедешь в отпуск, то по возвращении увидишь примерно такую картину.

Новые «капитанские» части, предметы одежды и украшения позволяют создавать еще более величественных и цивилизованных (на вид) существ. Кроме капитана Ктулху ты можешь сотворить вот этих замечательных созданий, занявших первые три места на конкурсе будущих капитанов.

Существо Battayn Huntmaster, автор – ashkelon.

Существо Sanu-Kish Merchant, автор – Karl-EL.

Существо Commander Gort, автор – Cecil_090.

Автор:
Дмитрий Рубанов

DEAD RISING 2

ЗОМБИ, КАРТЫ, РОК-Н-РОЛЛ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РАЗРАБОТЧИК: Blue Castle Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: Весна 2010 года

Исторически сложилось так, что правильные зомби ютятся исключительно вокруг огромных супермаркетов, секретных подземных лабораторий и глухих деревушек у черта на куличках. Компания Capcom обещает сломать штампы и натравить орду живых мертвецов на казино и стриптиз-клубы – места, где кровожадные пожиратели мозгов и плоти появляются не так уж часто.

Первая часть Dead Rising стала мощнейшим эксклюзивом для Xbox 360 и во многом поспособствовала успеху приставки. У японцев, с одной стороны, получился эдакий сборник штампов и клише из фильмов о зомби за последние лет 30–40. С другой – чуть ли не самый оригинальный хоррор последнего времени. Как такое могло произойти?

Зомби в Форчун-Сити действительно отвратительны. Это комплимент!

РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ

После парочки прохождений (каждый раз новые ощущения) становится понятно, что секрет успеха Dead Rising кроется вовсе не в знакомых декорациях (огромный торговый центр из «Рассвета мертвецов» старика Джорджа Ромеро) и не в многообразии средств расправы над несчастными жмуриками (от клюшки для гольфа до газонокосилки). Дело в безграничной свободе, до которой всяким «Фоллаутам» и «Готикам» топать и топать. Фотографу Фрэнку отводилось трое игровых суток. Время шло стремительно и неумолимо. Фрэнк мог следовать нехитрому сюжету, задорно калечить нежить любыми подручными предметами или просто смиренно ждать спасительный вертолет на безопасной крыше. Развязка наступала – так или иначе.

Согласно новому генеральному плану Capcom, сиквел Dead Rising анонсировали сразу для нескольких платформ, включая PC, а разработку доверили студии Blue Castle Games из дремучей Канады. В результате игра сменила место действия и главного героя. Неизменной осталась лишь крайне удачная концепция.

СПОРТИВНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Blue Castle Games основана в 2005 году. На сегодняшний день молодая студия не довела до ума ни одного экшена про зомби, зато выстрогала аж два приличных бейсбольных симулятора для приставок последнего поколения: несерьезную The Bigs и зубодробительную Major League Baseball 2K8. Осенью 2009 года на консолях выйдет сиквел The Bigs (естественно, за авторством Blue Castle) с кучей забавных фишек вроде возможности сыграть в бейсбол на одной из центральных улиц Лас-Вегаса.

Перекошенная физиономия Чака наглядно демонстрирует чудеса современной лицевой анимации.

Против бензопилы пожиратели мозгов бессильны. Борцы с насилием в компьютерных играх, кстати, тоже.

ДРУГАЯ ТЕМА

События разворачиваются не в провинциальном городке в Колорадо из первой части, а в вымышленном игорном центре Форчун-Сити. Подробности завязки держатся в строжайшей тайне. На недавнем мероприятии Captivate 09 представители Capcom, правда, нарушили обет молчания и познакомили журналистов с главным героем. Блондина в яркой желтой куртке зовут Джек Грин, и он, как нетрудно догадаться по скриншотам, прожженный рокер. Мотивы и намерения парня толком неясны. Достоверно известно лишь, что у Джека есть дочь и что, возможно, по сюжету папаше придется за нее вступиться.

Форчун-Сити разительно отличается от колорадского торгового центра. Во-первых, стилистикой: кругом разноцветный неон и увеселительные заведения вместо американских аналогов «Ашана», «Спортмастера» и «Перекрестка». Во-вторых, размерами: широкие улицы подразумевают масштабные побоища и маневры на мощном мотоцикле (двухколесное оружие, как ни крути).

Специально для Dead Rising 2 канадцы серьезно перекроили движок. Технология MT Framework, отлично зарекомендовавшая себя в относительно камерной Devil May Cry 4, отныне с легкостью рисует обширные локации и несколько тысяч зомби в кадре. Не забудь прибавить сюда безупречную анимацию и возможность шинковать мертвечину аккуратными ломтиками – все, чего так не хватало оригиналу.

ДЖЕК-ПОТРОШИТЕЛЬ

Полная свобода действий, 72 часа до титров (игровое время, разумеется, слегка ускорено) и огромный выбор странных предметов, пригодных, тем не менее, для контактного боя – вторую Dead Rising сложно с чем-то сравнить. Ближайший компьютерный аналог – недавняя Saints Row 2, только с поправкой на нелинейность и специфическое окружение. Обе игрушки пропагандируют особо циничное насилие как единственный способ устранения проблем (в случае с Dead Rising действительно единственный), обе демонстрируют несерьезный подход к геймплею, и обе не боятся иногда выглядеть глупо.

Бейсбольные биты, кассовые аппараты, дробовики, бензопилы и мебель, пожалуй, самое тривиальное оружие в Форчун-Сити. Куда интереснее, скажем, голова лося, которую Джек напяливает аки шлем и начинает натуральным образом бодать неугомонную нежить. Сюда же, к нестандартным образцам, можно отнести электрогитару, рулетку и полутораметровый бутафорский мобильник.

В завершение разговора отметим, что разработчики намекают на появление ролевых элементов и новых мини-игр. Вдобавок герой сможет стрелять и двигаться одновременно (кирпич в огород Resident Evil 5), а также комбинировать различные предметы. Хочешь, например, примотать к длинному веслу две бензопилы и почувствовать себя безумной черепашкой-ниндзя? ■

ИГРА СМЕНИЛА МЕСТО ДЕЙСТВИЯ И ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. НЕИЗМЕННОЙ ОСТАЛАСЬ ЛИШЬ КРАЙНЕ УДАЧНАЯ КОНЦЕПЦИЯ.

И ВСЕ-ТАКИ ОН СУЩЕСТВУЕТ!

О мультиплеере Dead Rising 2 известно не больше, чем, скажем, о завязке Doom 4, то есть почти ничего. Впервые о сетевой игре разработчики обмолвились на Game Developers Conference 2009. Спустя пару дней последовало официальное опровержение. Мол, на самом деле речь шла о мультиплатформенности. На Captivate 09 представители Capcom еще раз анонсировали многопользовательский режим (теперь, кажется, окончательно), но наотрез отказались делиться подробностями.

Доля здорового идиотизма в зомби-хорроpах почему-то всегда уместна.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Techland виртуозно работает с эффектом глубины резкости – создается оптическая иллюзия присутствия.

Оборона позиций лучше всего дается при стрельбе с двух рук.

CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ

ПРО КОВБОЕВ И ЛЮДЕЙ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Call of Juarez: Bound in Blood
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не анонсировано
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofjuarez.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Лето 2009 года

Бета-версия Bound in Blood сподвигнула меня на удивительный поступок – установить первую Call of Juarez, заброшенную три года назад на середине, и попытаться все-таки осилить ее во второй раз. На этот раз руки опустились куда раньше – на третьей миссии, когда не совсем психически здоровый священник наводил порядок в городской тюрьме, читая библию и бегло стреляя из шестизарядного револьвера.

СЛИШКОМ ДИКИЙ ЗАПАД

Но все-таки Call of Juarez была игрой уникальной. Нигде так точно атмосфера фильма про Дикий Запад не совпадала с увлеченным цитированием этих самых киновестернов: ограбление поезда, стрельба в салуне, напряженные дуэли с соответствующими атрибутами: дорожная пыль, перекати-поле, волнующая музыка. По-настоящему игру портили два нюанса: миссии за блудного племянника священника со странным именем Свечка (кошмарнейший стелс, кривая система с использованием кнута для преодоления пропастей) и очень неровное общее исполнение. Предыдущий огнестрельный проект поляков Chrome (красивый для того времени шутер с провальным геймплеем) напоминал о себе в виде смешных недоработок дизайна и некоторой общей топорности происходящего в Call of Juarez. Сейчас у Techland три анонсированные игры: Chrome 2, Warhound и Dead Island. Call of Juarez: Bound in Blood – по сути полноценная вторая часть, правда, в форме приквела – появилась на наших электрических горизонтах вызывающе незаметно.

ЯНКИ ГОУ ХОУМ

Прошлых ошибок, да и вообще оригинала, как будто и не было: с первых минут игра всеми силами старается показать, что по геймплею она лучше Call of Duty, выглядит симпатичнее Crysis да еще и повествует о гражданской войне США. Местами получается. Пыльные окопы сменяются лесополосой с душераздирающе красивыми деревцами и журчащим ручейком. Это декорации для снайперского поединка, который, впро-

В свои лучшие минуты игра укладывает на лопатки Crysis и Call of Duty: World at War…

…ровно до того момента, пока в кадре не появляются персонажи.

ФАКТЫ: **2** ограбельных персонажа | **4** -я версия движка Chrome Engine | **1** переносной шестиствольный пулемет

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

чем, решается парой прицельных выстрелов из ружья. Старательно развлекая нас то стрельбой из виденного не раз станкового пулемета, то подрывом моста, а то и вовсе пальбой из пушки по переправляющимся на плотах янки, игра между делом демонстрирует новую систему укрытий, подсмотренную у Killzone 2. Достаточно подойти близко к стене, ящику или приравненному к ним по свойствам коллизий объекту, как камера сменит перспективу, и легким движением мышки можно прятаться и выглядывать из укрытия, расстреливая северян из револьверов. Кстати, играем мы пока что за будущего священника Рэя, но в финальной версии для каждой миссии будет выбор ограбельного персонажа. Приемы замедления времени по сравнению с первой частью изменились. Теперь в режим «фокус» можно входить, только убив определенное количество врагов, а сам рапид больше похож на «умную паузу» – быстро помечаем части тела врагов маленькими точками прицелов и Рэй обрушивает на несчастных ураган свинца. У нашего брата Тома все немного по-другому: зажав свой единственный револьвер в двух руках, он начинает палить во всех без разбора – игроку только и остается, что бешено водить мышкой вверх-вниз.

ЛЮБОВЬ К РОДНОМУ ПЕПЕЛИЩУ

Творческое подражание Call of Duty, впрочем, очень быстро и здраво заканчивается – братья дезертируют из армии и отправляются к родному дому или, точнее, к тому, что от него осталось. Дальше начинается самое насыщенное действо от первого лица, которое только обрушивалось на наши бедные головы в этом году. Зачистка города от неприятеля – дом за домом, метр за метром, слаженно, четко и невероятно стильно. Пробежка по кукурузному полю, осторожный стелс в зарослях, погоня на лошадях… Совесть не позволяет рассказывать дальше: у игры еще определенно все впереди, хотя работает и выглядит она уже практически безупречно. Это не та Call of Juarez, которую мы знали раньше. Это та Call of Juarez, которую мы всегда хотели получить. Сотрудники Techland, как любит выражаться наш главред, золотые молодцы. ■

Взрыв моста выглядит впечатляюще, а ведь это еще не финальная версия игры.

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

К словосочетанию Civil War американцы относятся очень болезненно. В гражданской войне 1861–1865 годов погибло больше граждан США, чем в любой из других войн этой страны. Борьба аграрного рабовладельческого юга с буржуазным капиталистическим севером началась с выхода штатов-рабовладельцев из состава США: опасаясь отмены рабства на государственном уровне (к власти как раз пришел республиканец Авраам Линкольн), 11 штатов образовали Конфедерацию Штатов Америки. Получив от Линкольна отказ в ведении каких-либо переговоров, они атаковали форт Самтер около города Чарльстон, штат Южная Каролина. Война длилась почти четыре года, забрав жизнь почти миллиона человек. Боевые действия завершились в апреле 1865 года, когда отступавшие с боями остатки южан сдались армии генерала Уиллиса Гранта. После ареста лидера восставших Джеферссона Дэвиса и членов его правительства Конфедерация прекратила свое существование.

В режиме концентрации экран синеет, и нужно быстро пометить врагов, пока не истечет таймер.

Автор:
Роман Епишин

SECTION 8

КАК СНЕГ НА ГОЛОВУ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gamecock Media Group
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.joinsection8.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года

Год за годом разработчикам шутеров становится все сложнее удивлять игроков. Сегодня даже управляемая летающая техника и уровни с невесомостью воспринимаются как должное. Однако техасская команда TimeGate не теряет надежды расшевелить пресытившуюся аудиторию. Разработчики фантастического боевика Section 8 делают ставку на эффектное десантирование с многокилометровой высоты.

МЕТАЛЛ С НЕБЕС

Конечно, обычными прыжками с парашютом ценителей жанра не проймешь. Падать врагам на голову нам уже доводилось – хотя бы в Medal of Honor: Airborne. Соль Section 8 в том, что парашютов в игре как раз нет. Действие происходит в эпоху космической колонизации, и таким примитивным снаряжением десантники не пользуются. Из своих кораблей они вываливаются в тяжелых бронекостюмах, оснащенных специальной системой торможения.

Прежде чем сигать с огромной высоты, стоит выбрать место высадки. С одной стороны, можно застать противника врасплох, рухнув ему на голову, с другой – самые важные места на карте, как правило, защищены системами ПВО, так что боец рискует превратиться в дуршлаг еще на подлете. Есть над чем подумать. Уже находясь в воздухе, имеет смысл замедлить падение и, аккуратно маневрируя, приземлиться в тактически выгодной точке. А можно и не замедлять – тогда солдат обрушится с небес чугунной болванкой и, если повезет, зашибет парочку супостатов. Правда, в этом случае у бойца на время от-

ЕСЛИ НЕ ЗАМЕДЛЯТЬ ПАДЕНИЕ, СОЛДАТ ОБРУШИТСЯ С НЕБЕС ЧУГУННОЙ БОЛВАНКОЙ И, МОЖЕТ БЫТЬ, КОГО-ТО ЗАШИБЕТ.

ВОЕННЫЙ ЭКСТРИМ

Section 8 выглядит как типичный шутер от первого лица, но чтобы выделить игру из общей массы, разработчики добавили немного экстрима. Так, солдаты могут входить в режим Overdrive, наделяющий их экстраординарной скоростью и прыгучестью. Камера переключается на вид от третьего лица, и игрок со стороны наблюдает, как его боец, словно взбесившийся локомотив, несется на врага и скачет, как кузнечик. Правда, после использования способность должна «перезарядиться», что требует времени.

ключатся энергощиты, превратив его в легкую добычу.

Увлекшись рассказом о полетах, мы совсем забыли о сценарной завязке: в центре внимания конфликт земной метрополии с экстремистской организацией «Рука Ориона» (Arm of Orion), которая разжигает сепаратистские настроения в колониях. По сюжету отряд элитных десантников Section 8 должен точечными ударами ликвидировать орионцев, не дав локальным заварушкам перерасти в глобальную войну. Пока это все, что известно об одиночном режиме. Зато о мультиплеере разработчики говорят охотнее. Судя по всему, Section 8 всерьез претендует на лавры Battlefield.

ВОЕННАЯ КОММЕРЦИЯ

Мультиплеерные матчи традиционно зиждутся на борьбе за контрольные точки, каждая из которых представляет собой стратегически важный объект. Так, захватив радар, можно просканировать всю карту, а оккупировав инженерный центр, снизить стоимость техники. Танки, орудия ПВО, сторожевые турели и прочая машинерия здесь предоставляются отнюдь не бесплатно. Все это нужно покупать на «деньги», заработанные прямо во время сражений. Благо практически каждое действие игрока, будь то убийство противника или захват точки, оплачивается в местной валюте. Заработок можно потратить еще и на приобретение... дополнительных заданий! Так, купив миссию по охране транспортного средства, команда должна определенное время защищать технику. Если все пройдет успешно, бойцов щедро вознаградят, но если вражеский отряд, автоматически получивший поручение уничтожить объект, добьется своей

Буйством красок, дизайном персонажей и декорациями Section 8 напоминает Halo 3.

Плавное приземление позволяет точнее выбрать место для посадки.

Разработчики обещают более десяти видов оружия.

Восьмерка на плече означает, что этот боец из отряда «психов».

На первый взгляд Section 8 – обычный фантастический шутер.

цели, премию получит он. Поражение, таким образом, ударит по кошельку, ведь расходы не окупятся. Появляется дополнительный стимул действовать четко, слаженно и тактически грамотно.

BATTLEFIELD ВПЕРЕД НОГАМИ

Однако под оригинальными идеями скрывается вполне традиционный для многопользовательских шутеров фундамент. Про уже привычные схватки за контрольные точки мы упоминали. Будет и несколько классов персонажей. Вернее, разработчики готовят набор из шести готовых комплектов амуниции, предназначенных для выполнения разных целей. Но при желании игрок сможет сам собрать себе рюкзак и распределить бонусные баллы между скоростью и защитой. Вообще, если копнуть глубже, обязательно наткнешься на множество тактических возможностей. Выбор места высадки и способа приземления, собственноручная экипировка героя специо-

ЖЕЛТЫЙ БИЛЕТ

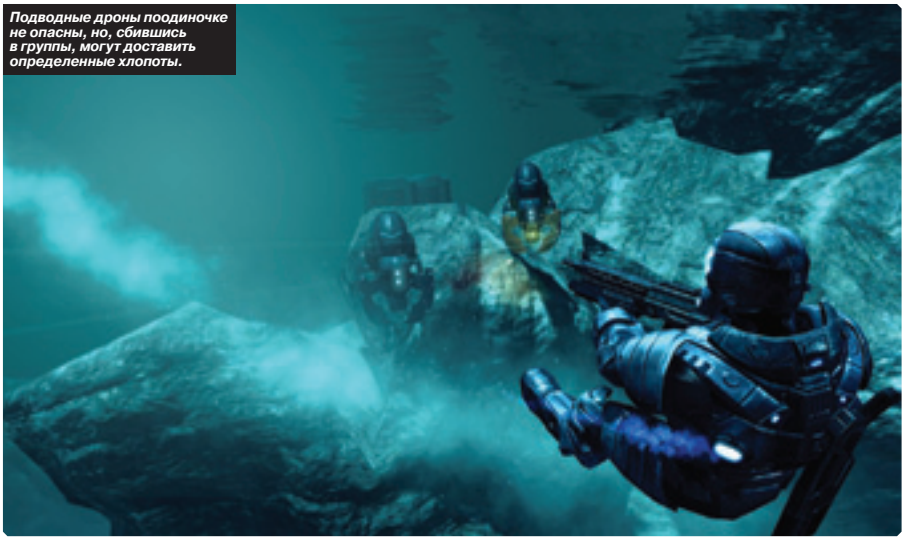
Название игры не лишено иронии. Термин «Параграф 8» (Section 8) в США идентичен нашему «желтому билету» и означает признание негодным к военной службе по причине психического заболевания. Словосочетание родилось в эпоху Второй мировой, когда в армии США действовала Директива 615-360, в которой и был тот самый восьмой параграф. Авторы тем самым намекают, что главные герои игры слегка не в себе.

борудованием, покупка наступательного и оборонительного вооружения... Голова идет кругом. Добавь к этому уже обещанные авторами матчи с ботами, и становится понятно: перед нами серьезный конкурент всем современным мультиплеерным шутерам. Но будет обидно, если, увлекшись многопользовательскими побоищами, авторы спустят на тормозах сюжет – ведь при хорошем сценарии из Section 8 может получиться достойная альтернатива не только Battlefield, но и Halo! ■

В мультиплеере борьба идет за контрольные точки.

Без механизированных бронекостюмов на поле боя здесь никто не суется.

Автор:
Кирилл Перевозчиков



Подводные дроны поодиночке не опасны, но, сбившись в группы, могут доставить определенные хлопоты.

Вот эта футуристическая штуковина, похожая на реактор, отбрасывает шикарные тени.

Вообще под водой оружие ВОТ ТАК не стреляет. «Но у нас “скай-фай”, – оправдываются разработчики, имея в виду sci-fi.

КРИ 2009

U-WARS

КРИ 2009. ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Biart Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.uwar-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Московская команда Biart Studio, известная по аутентичному симулятору… дайвинга «Diver: В поисках Атлантиды», анонсировала U-Wars (или Underwater Wars) достаточно давно – в середине 2007 года. И, если честно, перестрелки под водой в странных дайвинговых скафандрах и на берегу под палящим солнцем джунглей выглядели не ахти. Особенно с технологической точки зрения: когда все человечество играло в Crysis, нам предлагали Far Cry от третьего лица. Но полтора года не прошли даром – сегодня U-Wars выглядит лучше всех существующих отечественных проектов. И «играется» как стопроцентно западный ААА-проект.

Мы не привыкли разбрасываться громкими заявлениями, но здесь именно такой случай. Собственный движок Biart Studios выдает картинку, близкую к CGI, причем как на PC, так и на Xbox 360. Технология в некоторых аспектах обгоняет даже Unreal Engine 3.0: здесь полностью динамическое освещение (тени просчитываются в реальном времени), поддержка DirectX 10 и технологии NVIDIA PhysX с ее продвинутой системой частиц. Игра впечатляет как под водой (очень подробные текстуры всех подводных поверхностей, эффекты искажения и прекрасно детализированные персонажи и враги), так и на других уровнях. А это тропические пляжи (почти Crysis, мы серьезно) и военные базы (вполне себе Gears of War минус коричневые цвета, плюс красивые тени). Мы прошли один подводный уровень. Ощущения очень необычные. Ты, закованный в подводную броню боец со специальным джетпаком, можешь двигаться в любом направлении, прятаться за складками местности и будто бы специально предназначенными для этого бетонными колоннами и иногда выплывать на поверхность, чтобы удостовериться, что: а) вода действительно красивая и б) на берег никак не попасть – мешают нагромождения скал. Первые враги, подводные дроны, уничтожаются без особых проблем, но дальше появляются человеческие противники в таких же костюмах, как у тебя, и тут уже нужно пользоваться укрытиями, чтобы элементарно выжить. В твоем распоряжении есть гарпун, им можно притянуть противника к себе, чтобы включилась QTE-сценка, в течение которой следует быстро нажимать на нужные кнопки. Плюс можно забросать неприятеля специальными плазменными гранатами, но лучше приберечь их для босса уровня. Огромный шагающий подводный робот (!), называемый разработчиками «бигбоссом», не только представляет серьезную угрозу нашему здоровью, но и анимирован с использованием технологии инверсной кинематики – четыре ноги огромной машины очень правдоподобно ступают по неровностям подводной поверхности.

Военные базы выглядят не так впечатляюще, но все равно сухопутные уровни весьма красивы. Игрок эффектно перекатывается из укрытия в укрытие; управление полностью скопировано с Gears of War; враги не блещут интеллектом. На тропических пляжах есть вполне себе разрушаемые объекты и наши любимые красные бочки. В общем, к проекту пока только две претензии: неопределенная дата выхода («Ммм… Скорее начало 2010-го, чем конец 2009-го», – поясняет руководитель проекта Константин Попов) и не слишком внятные (скорее просто недоделанные) наземные уровни. Следи за!..

Враги на военных базах все как один носят устрашающего вида респираторы.

СЕГОДНЯ U-WARS ВЫГЛЯДИТ ЛУЧШЕ ВСЕХ СУЩЕСТВУЮЩИХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР.

ФАКТЫ:

3 платформы: PC, Xbox 360, PSP

70 процентов времени мы проведем под водой

1 неназванный западный издатель

Автор:
Дмитрий Карасев

Т-34 и «Тигр», действующие сообща, – обычная для «Мира танков» картина.

УТРОМ ДЕНЬГИ – ДНЕМ ТАНКИ

Wargaming.net обещает распространять «Мир танков» по принципу «скачал и поехал». Свободный доступ к клиенту, отсутствие абонентской платы – за деньги будут продаваться лишь некие дополнительные бонусы. Благое намерение, конечно… Правда, зачастую оказывается, что без этих платных бонусов пользователь не может добиться серьезных успехов. Будем надеяться, что существование игрового магазина не повлияет кардинальным образом на баланс.

МИР ТАНКОВ

НА ГРАНИЦЕ ТУЧИ ХОДЯТ ХМУРО

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** World of tanks
- **ЖАНР:** Online/Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–60
- **ИНТЕРНЕТ:** www.worldoftanks.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года

Ура, свершилось! Урча дизелями, на онлайновый фронт направляется экшен про танки Второй мировой. Причем авторами проекта выступают ветераны из Wargaming.net. И пусть прежде они видели в танках обычные юниты, которые можно двигать по клеточкам или обводить зеленой рамкой, предыдущие работы студии показывают: ее сотрудники прекрасно разбираются и в онлайновых играх, и в истории.

Появление других родов войск в «Мире танков» пока находится под вопросом.

ТРИ ТАНКИСТА И МЫШКА

В «Мире танков» наверняка будет весело. А что? Воображение живо рисует картину: легкий танк Т-60 заманивает врага в засаду, тяжеловес ИС-2 принимает на себя залп вражеских орудий, а два Т-34 беспрепятственно расстреливают противника. После этого экипажи «тридцатьчетверок» дружно используют телепорт и улетают на западный фронт качаться на «Шерманах»… Ой, о чем это я?

Шутки шутками, а главным козырем «Мира танков» станет именно командное взаимодействие. В остальном творение Wargaming.net выглядит как попытка втиснуть танковую тематику в жесткие онлайновые рамки. Все просто и даже несколько обыденно – ты создаешь себе персонажа (точнее, экипаж), участвуешь в сражениях с другими игроками, накапливаешь опыт, обучаешь подопечных необходимым навыкам и зарабатываешь призовые очки, позволяющие усовершенствовать свой танк или получить доступ к новой технике (кстати, будут еще и самоходки).

Казалось бы, заурядные сетевые будни, если бы не одно «но»: Wargaming.net обещает баталии с участием «десятков боевых машин в одном сражении» (если быть точным, то сейчас цифра замерла на отметке 60 танков в бою). Воображение живо рисует операции, проводимые по всем правилам военного искусства – с разведкой, фланговыми маневрами и другими тактическими хитростями. При этом игроки смогут объединяться в кланы и сражаться за контроль над территориями. Предусмотрена даже возможность координации несколькими гильдиями совместных действий в противостоянии с общим противником.

WORLD OF TANKCRAFT

Кстати, обрати внимание, что во всех посвященных игре новостях и пресс-релизах рядом со словом «танковый» ни разу не попадается выражение «достоверный симулятор». Увы или ура (тут уж каждому свое), но «Мир танков» – это полноценный экшен, фокусирующийся на динамике, а не на правдоподобности. Понятно, что модели танков и систему повреждений как следует проработают, но на большее лучше не рассчитывать. Скажем, деревья в игре никак не будут влиять на видимость, что для симулятора, конечно, неприемлемо. Справедливости ради отметим, что дома и складки местности ограничивают обзор, и эту особенность можно использовать для организации засад.

Впрочем, все это вполне понятно: в противном случае Wargaming.net сложно было бы рассчитывать на массовый успех. Да так ли нужна игре полная достоверность? Сколько бы сравнений ни вертелось на языке, в итоге приходится признать, что «Мир танков» нельзя приравнять ни к какому другому проекту, и это прекрасно. Возможность поучаствовать в масштабных военных операциях бок о бок с живыми игроками – такого тебе еще не предлагали, верно? ■

ФАКТЫ:
2 танковые школы: советская и немецкая
50+ моделей «стальных монстров»
60 боевых машин в сражении

Автор:
Кирилл Перевозчиков

На Киев это мало похоже, но Creoteam подчеркивает, что для КРИ был собран специальный демоуровень.

А вот и хваленые оторванные конечности и режим ярости.

КРИ 2009

COLLAPSE: ЯРОСТЬ

КРИ 2009. ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Creoteam
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.collapse-game.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года

Анонсированная непосредственно на КРИ 2009 «Collapse: Ярость» – стандартный, по учебнику, сиквел более-менее успешного украинского шутера. В котором, напомним, человек с дреддами по имени Родан боролся с Чужими и пространственными аномалиями на злых улицах разрушенного Киева.

Если ты не играл в оригинальную Collapse (это простительно), с ходу можно мало что понять: какие-то монстры, мужчины с мечами, мужчины с автоматическим оружием, смертоносные тараканы. Кто все эти люди?! Спокойно и без паники. Collapse (как в прошлой, так и в нынешней итерации) – типичный шутер от третьего лица, мечтающий быть сразу Devil May Cry и God of War. Для этих благородных целей была специально прикручена достаточно мутная система обращения с футуристическими мечами, а также фирменные битвы с боссами по канонам Quick Time Events (это когда на экране появляются кнопки и их безотлагательно нужно нажимать, иначе привет). При этом почему-то забыли убрать собственно стрельбу – игру это только портило. Но вернемся к.

В «Ярости» есть одно серьезное нововведение. Называется... ярость (мы серьезно). Догадаться, что это такое, несложно: по достижении нужной степени просветления (читай – убиения нескольких инопланетных и не очень тварей) экран краснеет и начинается расчленёнка. «Именно этого и просили фанаты», – отмечает продюсер игры Евгений Бобков, демонстрируя нам все прелести нововведения на специально собранном для КРИ уровне. На деле расчлененка выглядит примерно так: модели врагов взрываются беспомощным красным пятном, а вместо внутренних органов и отрубленных конечностей нам демонстрируют схематичные куски плоти. Во славу расчлененки в «Ярости» будут четыре новых уровня (не менее часа прохождения на каждый), уникальные враги и боссы. Вторая часть? Скорее самостоятельное дополнение. Разработчики, кажется, и сами до конца не определились.

Правда, в пользу сиквела говорит доработанный графический движок: игра даже умудрилась взять приз «Лучшая графика» на КРИ Awards. Мы каких-то драматических изменений во внешнем виде игры не заметили, но высокому жюри, безусловно, виднее. «Ярость» выходит этой осенью и помимо сюжетной кампании предоставит целых три новых однопользовательских режима. Arena позволит выбирать себе противников по вкусу и оттачивать на них навыки мастерства. Survival предоставит в наше распоряжение толпы врагов и необъяснимое желание выжить, а Challenge продемонстрирует уже пройденные уровни с другого «ракурса» – нужно будет выполнять специальные задания-«вызовы». Еще должен хоть как-то раскрыться сюжет первой части: самопожертвование главного героя в «Коллапсе» не сработало – таинственная аномалия распалась на множество других, а еще Родан так и не нашел свою возлюбленную Елену. Какая жалость!

Инопланетяне настолько похожи на Чужих из соответствующего фильма, насколько это вообще возможно без нарушения авторских прав.

В «ЯРОСТИ» ЕСТЬ ОДНО СЕРЬЕЗНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ. НАЗЫВАЕТСЯ... ЯРОСТЬ (МЫ СЕРЬЕЗНО).

ФАКТЫ:
- **4** новых уровня одиночной игры
- **3** новых режима помимо сюжетной линии
- **1** обновленный графический движок

Автор:
Дмитрий Карасев

ОСТ-ИНДСКАЯ КОМПАНИЯ

ПИРАТЫ И ТОРГОВЛЯ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** East India Company
- **ЖАНР:** Simulator/Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nitro Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.eicgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года

Нет, что ни говори, а популярность приключений под парусом пошла на убыль. А ведь еще пару лет назад отправиться в плавание зазывали и Tortuga, и Sid Meier's Pirates!, и «Корсары»… Но когда разработчики подобных проектов снизили свою активность, на горизонте показалась «Ост-Индская компания» (East India Company) от финской студии Nitro Games, игра, которая предлагает сменить привычные Карибские острова на Индийский океан и взглянуть на морские приключения с другого ракурса…

ПИРАТЫ ИНДИЙСКОГО ОКЕАНА

Надо признать: сколько бы ни судачили о свободе выбора авторы всевозможных «флибустьерских симуляторов», на деле ты почти всегда сосредоточен лишь на пиратских «подвигах» – грабишь и топишь корабли, ходишь на абордаж, штурмом берешь порты. В East India Company дела обстоят совсем по-другому. Ты уже не вольный корсар-одиночка, не капер на службе ее величества, а глава солидной торговой компании.

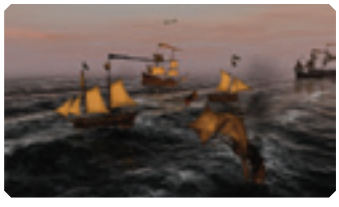
Жизнь у честного торговца куда сложнее, чем у джентльмена удачи. Это в роли пирата ты мог грабить проходящие мимо суда, изредка пополняя флотилию после удачного абордажа. Теперь же тебе необходимо постоянно следить за происходящим с помощью огромной стратегической карты, управляя перемещением нескольких десятков кораблей, ежесекундно покупая товары, оплачивая счета и раздавая команды капитанам.

Это вовсе не значит, что морских сражений в духе тех же «Корсаров» удастся избежать: повоевать на пути к успеху придется, и довольно много. Но сильный флот нужно сначала построить, а потом содержать. Потому и начинается грызня за контроль над портами – главными источниками финансового благополучия. Купцы Старого Света с охотой скупают привезенные из Азии экзотические товары (различные специи, например), в то время как в той же Индии огромным спросом пользуются изделия европейской промышленности. И чем больше портов на-

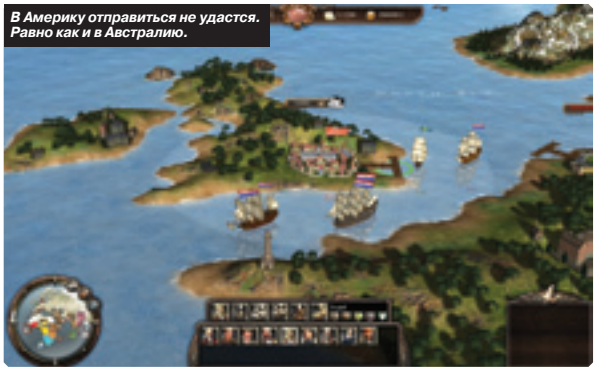
В EAST INDIA COMPANY ДЕЛА ОБСТОЯТ СОВСЕМ ПО-ДРУГОМУ. ТЫ УЖЕ НЕ КОРСАР-ОДИНОЧКА, А ГЛАВА СОЛИДНОЙ ТОРГОВОЙ КОМПАНИИ.

ИЗ ИНДИИ С ЛЮБОВЬЮ

Nitro Games представила публике East India Company еще летом 2006 года. Но затем «Ост-Индская компания» пропала из виду – многие даже поспешили объявить, что финский корабль пошел ко дну. И лишь совсем недавно она вновь показалась на горизонте. Надо сказать, что за три года плавания грандиозные планы Nitro Games существенно изменились. Финны решили отказаться как от полноценной кампании с сюжетом, так и от идеи наделить каждого (!) матроса уникальным набором характеристик. За борт отправился и конструктор кораблей, дающий возможность лично отрегулировать длину якорной цепи и высоту главной мачты.



В гонке за индийскими сокровищами участвуют восемь держав, в том числе Российская империя.



В Америку отправиться не удастся. Равно как и в Австралию.

ходится под твоим влиянием, тем шире рынок сбыта и больше твой ассортимент. Хлопот и у удачливого торговца хватает: обустройство перевалочных баз, где судна будут пополнять запасы; развитие прибрежных городов за счет строительства складов, мастерских и прочих необходимых построек; покупка новых кораблей… Ну и, конечно, защита от пиратов – благо заняться разбоем в игре может любой желающий, и ты в том числе. Никто не мешает поставить на место зарвавшегося конкурента, лишив его партии ценного груза, а заодно и поправить свои дела за его счет. Именно поэтому настоятельно рекомендуется приставлять к торговым судам один-два корабля охраны, а не то кто-нибудь из противников обязательно воспользуется твоей промашкой.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

Сочетание полноценных морских сражений с не менее полноценным симулятором купца в духе Patrician… Такого, согласись, нам видеть еще не доводилось. Поэтому возможность лично протестировать бета-версию East India Company показалась очень интересной. Но, увы, торговый режим в ней отсутствовал. Зато была возможность попробовать себя в морских баталиях, которые являются предметом особой гордости финнов из Nitro Games.

На то, заметим, есть несколько причин. В первую очередь масштабность происходящего: в одном бою могут сойтись две флотилии до пяти кораблей в каждой. Ты можешь либо встать за штурвал одного из них, либо взять на себя общее руководство судами, указывая капитанам, как строиться, по кому вести огонь и какие снаряды использовать (соединенные цепью ядра рвут паруса и замедляют противника, картечь идеально подходит для уничтожения живой силы – и далее в том же духе). Впрочем, практика показывает, что в мелких и средних по масштабу стычках проявлять адмиральский талант бесполезно – в 90 процентов случаев исход зависит от мощи кораблей и мастерства абордажных команд. Другой козырь Nitro Games – зрелищность баталий. Ты можешь опуститься к самой палубе корабля и понаблюдать за происходящим на борту: как суетятся канониры возле пушек или как капитан, размахивая руками, орет на матросов. А видел бы ты, как тонут местные фрегаты… С другой стороны, достоверную модель повреждений, которую обещали реализовать финны, узреть так и не удалось: корабли правдоподобно замедляют ход при обстреле, но не наблюдается ни сломанных мачт, ни пробоин в борту на месте попадания снаряда. Абордажный бой тоже показан весьма условно: судна просто стоят рядом друг с другом, пока один из них не переходит под контроль другой стороны.

Остается только пожелать Nitro Games дорисовать все недостающее… В общем-то разработчикам можно еще много чего пожелать. В первую очередь удачи. «Ост-Индская компания» способна понравиться как любителям лихих сражений под парусом, так и поклонникам экономических стратегий, но с равным успехом может отпугнуть и тех и других. В любом случае издалека East India Company выглядит многообещающе. Посмотрим, какой она окажется по прибытии в порт. ■

НЕОБХОДИМЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

На самом деле ост-индских компаний было много – в каждой европейской державе своя. Изначально возникавшие как объединения купцов, призванные облегчить им торговлю и защиту грузов, они быстро превратились в единственное связующее звено между метрополиями и их колониями. Впрочем, разговоры о «государстве в государстве» сильно преувеличены: когда европейские монархи захотели перенаправить доходы компаний в свою казну, последние были без труда национализированы.

Уже сейчас в «Ост-Индской компании» чувствуется своя особая атмосфера.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Стив Яблонски (Steve Jablonsky), композитор
ПОХОЖЕ НА: Сериалы The Sims и Singles

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PC ИГРА НОМЕРА

THE SIMS 3

ОСОБАЯ УЛИЧНАЯ МАГИЯ

ЖАНР: Life Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: The Sims Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: thesims3.ea.com

Сериал The Sims особенно впечатляюще выглядит в сухих цифрах: шесть самостоятельных игр (включая ответвления вроде Life Stories, но не считая приставочный ширпотреб типа MySims), всего меньше девяти лет существования, 15 увесистых дополнений и далеко за 100 миллионов проданных копий по всему миру. Дальше только веселее. Недавно от Electronic Arts отпочковался гигантский цех по производству игрушек про виртуальных человечков. Сегодня The Sims 3, а завтра? Порабощение планеты?

Уилл Райт (Will Wright), человек, ответственный за это безобразие, кстати, давно ото-

Надоедливые поклонницы всегда начинают названивать на мобильник в самый неподходящий момент. Прям как в жизни.

шел от «Симов». Как раз сейчас он считает барыши от Spore, которой и на пушечный выстрел не удалось приблизиться к фантастическому успеху The Sims . Самая популярная компьютерная игра XXI столетия тем временем живет, здравствует и активно размножается.

ТРЕТИЙ СЕЗОН

В случае с The Sims напрашивается явная параллель с каким-нибудь особенно остросюжетным американским шоу (сюда можно смело вписать «Остаться в живых» или «Побег»). Каждая часть игры – сезон. Каждое дополнение – отдельная серия. Так вот, на последних эпизодах сезона в закипающих мозгах постоянно крутится мысль: «Фи, вопросов больше, чем ответов! Заканчиваю смотреть раз и навсегда!» Проходит некоторое время. По кабельному начинаются новые серии, и ты, как распоследний зомби, опять спешишь усесться перед телевизором в позе голодного суслика. Где Сцилла? Что находится в тени статуи?
The Sims 3 – очередной сезон такого шоу. Абсолютно каждому разумному существу на планете Земля понятно, что ничего экстраординарного в игре не будет, что фантазии у EA хватит лишь на эволюционные изменения, но, черт возьми, до зуда в разных местах любопытно посмотреть на финальный результат. Первые «Симсы» подкупали новизной и необычностью, вторые – непривычным 3D, шикарной анимацией и верностью традициям оригинала. Третьи упорно повторяют проверенную тактику, только в условиях города-муравейника и еще большей социализации.

БЕВЕРЛИ СИМС, 90210

Благодаря переработанной системе искусственного интеллекта и открытому миру The Sims превратилась в невероятно правдоподобную модель человеческого общества в условиях замкнутого поселения. С потребностей акценты сместились на отношения. Теперь симы знакомятся прямо на улице, причем AI часто сам проявляет инициативу. Во время прогулки с девушкой по парку ни один персонаж не застрахован от «приятной» встречи со своей бывшей. Но это цветочки, ведь вероятность в случае чего получить в глаз от супруга замужней пассии ничуть не меньше.
Появление единой среды обитания без нудных загрузок и ежеминутных прыжков из локации в локацию – основное и по сути единственное нововведение, слегка изменившее отточенный до алмазного блеска геймплей. Улицы заставляют по-новому взглянуть на привычные вещи. Сходить в гости к соседям теперь можно, просто перебежав через дорогу! До отдаленных районов удобнее добираться на такси или, если позволяют финансы, на собственном авто. От количества общественных зданий рябит в глазах, и каждое является потенциальным местом отдыха, учебы, работы. Заглядывать внутрь постройки чаще всего нельзя. Персонаж пропадает за стенами и выходит только тогда, когда закончит дела. Из открытых сооружений первыми на ум приходят лишь спортзал, аквапарк и бассейн.

Ах, какой вид! Какой вид! Свободная камера позволяет добиться шикарных ракурсов.

О КОМПАНИИ

2000
После долгого и упорного труда Уилл Райт и студия Maxis наконец заканчивают первую часть The Sims. В общей сложности на разработку уходит около пяти лет.

2008
Из части коллектива Maxis формируется The Sims Studio – внутреннее подразделение Electronic Arts, ответственное исключительно за развитие бренда The Sims.

2009
Должно появиться первое и, разумеется, не последнее дополнение для The Sims 3. Ходят упорные слухи, что основной его темой станет работа.

Юмора разработчикам не занимать. Скажем, вот так в The Sims 3 выглядит судебный пристав при исполнении.

Зажиточный сим может позволить себе огромный телевизор. Фильмы в высоком разрешении отлично поднимают настроение.

Ежедневно стоять за плитой, может, и хлопотно, зато персонаж за считаные дни получит дополнительную профессию кулинара.

Окружающий мир меняется вместе с подконтрольными симами. Девушки знакомятся с парнями, парни бросают девушек, и те и другие переезжают из дома в дом, меняют работу, увлечения. Получается этакий интерактивный молодежный сериал в высокотехнологичной обертке. Ах да, и еще о современных тенденциях. С мобильником в кармане, как тебе подтвердит любой сим, жить стало проще. Договориться о встрече или пообщаться с другом можно из любой части города в любое время.

МЕЧТАТЕЛИ

По сравнению со второй частью количество повседневных потребностей персонажей в The Sims 3 сократилось с восьми до шести штук: исчезли «Комфорт» и «Уют». Страхи и желания стали неактуальны. Вместо них появились своеобразные индикаторы, напрямую влияющие на шкалу настроения. Так, приятные факторы вроде покупки мешка еды или новой мебели способствуют заполнению индикатора. Вид грязных тарелок, напротив, стремительно его опустошает. Плохое настроение отрицательно сказывается на работе и скорости получения навыков. Интерфейс подвергся незначительной модернизации, лишился ненужных показателей (телосложение и возраст теперь отслеживаем по внешним признакам) и… чудесным образом стал запутаннее. Новичкам да и многим бывалым симоводам будет непросто привыкнуть к нагромождению кнопок и не самой лучшей системе помощи.

Помимо потребностей в еде, гигиене, сне, досуге, питании и глобальных целей у персонажей то и дело появляются желания. Система желаний работает по принципу квестов в ролевых играх. Симу ни с того ни с сего может захотеться прочитать десяток книг или принять расслабляющую ванну. С одной стороны, выполнить «квест» или нет – личный выбор игрока. С другой – довольные симы получают ощутимые плюсы к настроению, поэтому выбирать не приходится. При заполненной шкале настроения сим получает навыки и так называемые баллы счастья с космической скоростью. Навыки помогают в работе и хобби, а вот баллы счастья тратятся на награды, которые так и просятся назваться перками (опять имеем дело с заимствованием из RPG). Одни награды позволяют повысить привлекательность, другие – безнаказанно прогуливать работу, третьи – делать уборку в доме с удвоенной скоростью.

НЕ БЕЗ ТРУДА

Наш стартовый капитал быстро уходит на тесный домик, основную мебель и налоги. Значит, пришло время искать хороший заработок. Сделать имя можно в любой из 11

ФИЛЬМ? ФИЛЬМ!

В мае 2007 года Electronic Arts за кругленькую сумму продала права на съемки полнометражной картины по мотивам The Sims компании 20th Century Fox. Сценарий заказали ничем не примечательному Брайану Линчу (Brian Lynch), а продюсерские обязанности взял на себя Джон Дэвис (John Davis). Ранее Джон работал над двумя частями «Хищника», «Чужим против хищника» и «Гарфилдом». За прошедшие два года производство картины так и не сдвинулось с мертвой точки: у фильма до сих пор нет ни режиссера, ни исполнителей главных ролей. Возможно, суета вокруг третьей части The Sims немного расшевелит медлительную Fox.

СВОЯ ПЛАСТИНКА

Какой бы классной ни была подборка композиций для музыкального центра (Моцарт, Чайковский, Junkie XL, Ребекка Молеон), она рано или поздно приедается. К счастью, разработчики предусмотрели возможность импортировать в The Sims 3 любую музыку в формате MP3. Заходим в «Мои документы» и пробираемся через папки Electronic Arts и The Sims 3 к каталогу Custom Music. Кидаем сюда пару любимых альбомчиков, запускаем игру, настраиваем центр на «Обычную музыку» и наслаждаемся результатом!

THE SIMS 3 НАПОМИНАЕТ ЭТАКИЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ СЕРИАЛ В ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЙ ОБЕРТКЕ.

ОТКУДА БЕРУТСЯ СИМЫ?

В The Sims 3 традиционно мощный редактор персонажей, пропадать в котором можно часами, а то и сутками напролет. Настройке поддается больше сотни параметров: от ширины подбородка и объема мускулатуры до тембра голоса и цвета шнурков на любимых кедах. Наверняка тебе не терпится узнать, как из подручных средств собрать собственного единственного и неповторимого сима?

Редактор состоит из служебных кнопок в нижней части экрана (можно, например, покрутить персонажа, приблизить или отдалить камеру, выбрать случайную внешность) и из пяти главных разделов сверху. Вкладка «Основное» отвечает за имя, пол, возраст, цвет кожи и телосложение сима. Странно, что отсутствует возможность регулировать рост, но, видимо, у разработчиков были на то веские причины. Кнопочки и ползунки на панели «Прическа», как нетрудно догадаться, определяют форму стрижки и растительность на лице. Ассортимент очень и очень скудный. К тому же в доступных вариантах ни на миллиметр нельзя изменить стандартную длину волос.

Раздел «Внешность» позволяет баловаться с чертами лица. Изобилие тут просто царское. Мало того что заготовленных носов, ушей, подбородков и губ хватит на миллион виртуальных человечков, так еще все это поддается тонкому «тюнингу» (разрез глаз, изгиб губ, скулы, родинки). Если прибавить сюда макияж, актуальный для девушек (хотя кто знает, кто знает), получается совершенно немыслимое количество разнообразных физиономий.

В «Одежде» выбор ничуть не хуже. Для удобства можно заготовить сразу несколько костюмов на различные случаи жизни: повседневный, парадный, спортивный, купальный и даже пижаму. Перечислять виды и дизайн шмоток нет никакого смысла – не хватит и трех страниц. Тот, кто решит поискать майку как у Димы Билана на «Евровидении» и костюм как у агента 47, обязательно их найдет. Понравившуюся вещь можно перекрасить в любой цвет. Самые щепетильные даже могут выбрать фактуру ткани.

Последняя закладка – «Характер» никак не сказывается на внешности, зато во многом влияет на занятия, увлечения и поведение сима. Из огромного количества качеств (карьерист, душа компании, шутник, добрый, злой и т.д.) присвоить получится только пять штук. Именно черты характера влияют на мечту всей жизни и модель поведения героя. Книголюб будет сказочно счастлив работе в библиотеке за гроши. Сорвиголова без памяти бросится в любое приключение, а шутник легко найдет взаимопонимание с начальством. На сладкое ребята из The Sims Studio оставили настройки голоса и выбор любимой еды, музыкального направления и цвета. То есть если сим обожает черный цвет, то и авто ему лучше купить черное. Никогда не лишний плюсик к настроению в таком случае гарантирован.

областей: в журналистике, политике, науке, бизнесе, преступности и др. Дорога к богатству и славе, впрочем, извилиста. В той же журналистике между разносчиком газет и ведущим канала новостей десять промежуточных ступеней. И так почти в каждой специальности. Исключение – работа на полставки секретарем, продавцом, массажистом или гробовщиком. При непростом выборе специальности следует руководствоваться не только личными предпочтениями, но и чертами характера сима и мечтой всей его жизни. Если персонаж в каждом сне видит себя агентом 008, то разумнее всего пристроить его в полицию. Это вовсе не значит, что другие дорожки ему заказаны, но выучить формулу непоседливому смельчаку гораздо сложнее, чем поймать преступника.

Географическое расположение рабочего места отныне не является тайной за семью печатями. Каждое буднее утро за персонажем приезжает машина (сначала колымага, после нескольких повышений – шикарный седан бизнес-класса) и отвозит в офис или на объект. Усердие, с которым сим вкалывает на контору, регулируется в специальном меню. Немудрено, что работа на пределе возможностей отнимает больше сил, а безделье, наоборот, позволяет отдохнуть под носом у начальства. Неплохо зарабатывать можно не выходя из дома: готовить кексики, писать книги. Писательство вообще отличный способ навеки избавить себя от забот, связанных с деньгами. Несколько успешных романов, и каждый выходной сима будет ждать конвертик с внушительной суммой денег.

В РАМКАХ ПРИЛИЧИЯ

Особое внимание обращает на себя музыкальная подборка. Нет, мы, конечно, привыкли, что у EA не бывает плохого звука, но тут ситуация особая. Фоновые композиции написал очень авторитетный человек – Стив Яблонски (Steve Jablonsky). Его работы украшают два полнометражных фильма о трансформерах, Command & Conquer 3 и приставочный сиквел Gears of War. Записи, что прилагаются к музыкальному центру и плееру, на порядок проще (за исключением разве что классики) и далеко не такие душевные. Несмотря на дремучий движок, чьи корни уходят еще к SimCity 4, внешний вид The Sims 3 гарантированно поднимает настроение. Там, где слабину дает технология, оборону крепко держат дизайнеры. Да, многовато острых углов. Да, такое освещение в 2009 году дерзость и моветон. Да, слишком много размноженных объектов (претензия главным образом к чересчур одинаковым деревьям). Зато текстуры в высоком разрешении (вплоть до 1920 на 1200 точек!) выглядят идеально четко. Персонажи прорисованы до мельчайших деталей и анимированы на зависть многим экшенам. Красочный мультяшный стиль окружающего мира располагает к позитиву и никогда не выходит за рамки приличия. Именно в детской непосредственности и наивной простоте, наверное, и заключается особая, едва осязаемая магия The Sims 3. ■

ДЕРЕВНЯ ОНЛАЙН

Electronic Arts не стала вживлять в The Sims 3 капризные системы защиты от копирования вроде StarForce и SecuROM. Компания просто вывела симов в онлайн. Проще говоря, на лицензионных дисках с The Sims 3, которые продаются в магазинах, только часть возможностей и контента. Остальное будет доступно после добровольной активации игры на официальном сайте thesims3.ea.com и загрузки энного количества мегабайт данных. Естественно, для этого понадобится доступ к интернету. По завершении процедуры обладатели легальной копии The Sims 3 получат еще один маленький город (или даже деревушку) под названием Ривервью и подборку предметов. Кроме того, станет доступен сервис для обмена пользовательскими видеороликами (на манер GTA4), персонажами, домами и учетная запись в интернет-магазине вещичек для симов с 10 долларами на счету.

НЕСМОТРЯ НА ДРЕМУЧИЙ ДВИЖОК, ЧЬИ КОРНИ УХОДЯТ ЕЩЕ К SIMCITY 4, ВНЕШНИЙ ВИД ИГРЫ ГАРАНТИРОВАННО ПОДНИМАЕТ НАСТРОЕНИЕ.

Пока нет денег на собственную колымагу, по городу удобно перемещаться на такси.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Сотни вариантов времяпрепровождения; полная свобода перемещения по городу; идеально выдержанный стиль; музыка от композитора «Трансформеров».

– Новичкам будет непросто разобраться в хитростях интерфейса.

БЕЗУКОРИЗНЕННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ САМОГО ПРОДАВАЕМОГО КОМПЬЮТЕРНОГО СЕРИАЛА В ЭТОМ УГОЛКЕ ВСЕЛЕННОЙ.

9.0

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ САНСЕТ ВЭЛЛИ

Малые размеры и численность населения, вряд ли превышающая сотню человек, не помешали Сансет Вэлли развить очень грамотную инфраструктуру, утопическую для таких масштабов.

РАТУША
В красивой, просторной и наверняка уютной ратуше восседает городское начальство. Вдобавок тут же проводятся занятия по навыку «Обаяние». Стать почетным гостем в главном здании города не так сложно, как кажется. Начинать, правда, придется с мойки трибун. Зато какие перспективы! Старательные симы в считаные дни смогут стать правителями всего мира.

КЛАДБИЩЕ
Самое жуткое, страшное и загадочное местечко Сансет Вэлли. По ночам по кладбищу бродят довольно миролюбивые призраки умерших симов. Хотя раз на раз не приходится. Иногда приведения начинают заниматься форменным хулиганством: вселяются в лавочки, цветочные горшки и пугают честной народ. Неподалеку от могил есть маленький склеп, где можно найти сокровища или приключения на тазобедренный сустав.

СТАДИОН
На огромном городском стадионе периодически проходят концерты и матчи. И то и другое благоприятно действует на настроение персонажа. Спортивная карьера позволяет одновременно убить двух зайцев: зарабатывать достойные деньги и поддерживать форму. На первых порах выплаты скромные, а вот за почетное звание легенды спорта полагается жалование в размере 462 у.е. в час.

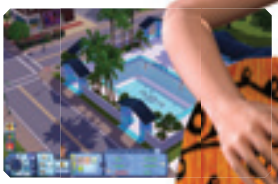
ВОЕННАЯ БАЗА
Огромная военная база впечатляет масштабами: тут есть даже взлетная полоса и собственный космический шатл. В свободное время старые вояки всегда готовы научить сима-добровольца навыку «Механика». К тому же военная база – это единственное место в Сансет Вэлли, где можно сделать карьеру с уборщика туалетов до космонавта, получающего по три сотни зеленых в час.

НАУЧНЫЙ ИНСТИТУТ
Футуристическое здание с куполообразной теплицей на отшибе – главное место тусовки городских ботаников. За некоторую сумму денег странные люди в белых халатах готовы обучить усидчивого сима навыкам «Садоводство» и «Логика». Начинающим подопытным кроликам деятели науки платят по 44 у.е. в час. Профессиональные сумасшедшие ученые получают несоизмеримо больше – 404 у.е. в час.

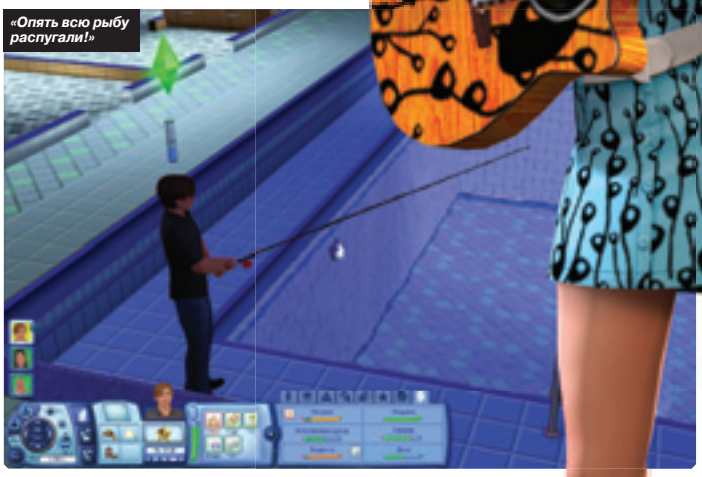
ТЕАТР
Старый театр с оригинальным названием «Буратино» – место работы, отдыха и школа игры на гитаре под одной крышей. Для приятного отдыха сюда можно привести девушку. Начинающие музыканты получат бесценные уроки от местных звезд, а безработные – возможность стать рок-звездой или высокооплачиваемым звукорежиссером голливудских блокбастеров.

БОЛЬНИЦА
Поскольку в The Sims 3 нельзя заболеть, то и делать в больнице, кроме как работать, особо нечего. В клинике всегда рады молодым специалистам. Высшая ступень в карьере врача позволяет зарабатывать больше, чем космонавт и правитель мира. И это при четырех полноценных выходных в неделю!

АКВАПАРК
Для чего жители Сансет Вэлли ходят в аквапарк? Ну, скажем, чтобы искупаться в прохладной водичке в изнурительно жаркий полдень. Или позагорать в удобном шезлонге, пожевывая огромный бутерброд. А может, чтобы завести новые знакомства? Другими словами, если твой персонаж измучен после тяжелой трудовой недели, лучшего места для отдыха не найти!



Действительно, чем еще заняться в бассейне двум серьезным мужчинам средних лет?



«Опять всю рыбу распугали!»

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Battlestations: Midway, «Стальные монстры», Carrier Command

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BATTLESTATIONS: PACIFIC

СОВСЕМ НЕ ТИХИЙ ОКЕАН

ЖАНР: Simulation/RTS
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Eidos Hungary
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.battlestations.net

Некоторые игры посвящены увлекательным воздушным сражениям, где разница между полетом и падением – один меткий выстрел. Другие позволяют встать у штурвала быстроходного катера или подводной лодки, несущей смертоносные торпеды сквозь глубины океана. Третьи посвящены великим сражениям, во время которых ты разыгрываешь по-шахматному сложные партии с участием десятков фигур. И только одна игра сумела связать все это в один туго закрученный узел… Точнее, две. Теперь две.

О КОМПАНИИ

1992

В Венгрии открывается Mithis Games, будущая Eidos Hungary.

2007

Выходит Battlestations: Midway, уникальный гибрид стратегии и экшена, повествующий о противостоянии на Тихом океане во время Второй мировой войны.

2008

Eidos Hungary анонсирует Battlestations: Pacific – снова про войну (Вторую мировую, конечно) и снова на Тихом океане.

НАЖМИ НА КНОПКУ – ПОЛУЧИШЬ РЕЗУЛЬТАТ

Согласен, согласен – вступление получилось чересчур пафосным. Но посуди сам: за те два с половиной года, что прошли со времени выхода Battlestations: Midway, успех Eidos Hungary не смог повторить никто, кроме самой Eidos Hungary. А ведь пытались многие. Разработчики уже давно ломают голову над тем, как объединить такие противоположные по содержанию жанры, как стратегия и экшен. Одни делают «революционные проекты», изобретая совершенно немыслимые концепции, и в итоге создают нечто невразумительное. Другие упираются в один из жанров, оставляя в игре слабую тень второго «для галочки», и тоже терпят фиаско.

А вот Eidos Hungary уже второй раз идет прямым путем. Обе Battlestations устроены предельно просто. Нажимаешь кнопку – и ты в кабине истребителя, мчишься над линией береговых укреплений противника, уклоняешься от огня зениток и выбираешь момент, чтобы сбросить бомбы. Еще нажатие – и ты уже стоишь на борту одного из эсминцев, разглядываешь вражеский крейсер сквозь артиллерийский прицел и прикидываешь, куда нужно дать первый залп, чтобы выйти из боя с наименьшими потерями. Еще раз – и ты смотришь на разворачивающееся сражение откуда-то сверху, направляя на помощь эсминцу два корабля и одновременно подготавливая десант, чтобы прорваться сквозь только что проделанную брешь в обороне противника. Battlestations: Midway была отнюдь не идеальной игрой, и Battlestations: Pacific тоже заслуживает немало упреков. Но обе они умеют показать происходящее с совершенно разных сторон – ты сам составляешь план сражения, сам принимаешь участие в штурме, а потом спешишь обратно в штаб, чтобы принять капитуляцию противника. Ведь что бы ни говорили о Battlestations: Midway, а интерес к ней за два с половиной года практически не ослаб. Все, что требовалось от Eidos Hungary, – сделать хорошее продолжение. И они сделали именно то, чего от них ждали. Расширенный выбор юнитов, более свежая картинка, несколько новых трюков – и Battlestations: Midway может спокойно выходить в отставку. У нее появился достойный преемник.

ВОСЕМЬ УСПЕШНЫХ САМОУБИЙСТВ

Главный плюс Battlestations: Pacific по сравнению с Midway – это, конечно, возможность возглавить военно-воздушные силы Японии. Кампания, посвященная американ-

Миссия в Перл-Харбор: довольно непривычно расстреливать на скорость безответного противника.

Врагу не сдавался японский «Варяг»… Но все же пошел на дно.

Есть в морских сражениях какая-то своя, мистическая атмосфера.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Динамичный игровой процесс, новые юниты, возможность пройти кампанию за японскую армию, большой выбор режимов для многопользовательской игры.

Отсутствие внятного режима обучения, однообразие некоторых миссий, не самая современная графика, отсутствие сюжета, а также возможности управлять пехотой напрямую.

ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И BATTLESTATIONS: MIDWAY, НО НЕМНОГО ГЛУБЖЕ И ЧУТЬ ЛУЧШЕ.

8.0

ЭЙ, НА ОСТРОВЕ!

Battlestations: Pacific предлагает тебе освоить новую забаву – захват оккупированного врагами острова. В теории все звучит достаточно просто – нужно лишь подплыть поближе к берегу и высадить десант. На практике же начинаются проблемы. Во-первых, солдатами нельзя руководить напрямую, а сами они действуют не так расторопно, как хотелось бы. Во-вторых, почти всегда приходится для начала уничтожить береговую линию обороны. Правда, если рискнуть и высадить десант под огнем вражеской артиллерии, потом пушки можно будет направить на самого противника.

ским ВМФ, тоже сделана неплохо, но слишком уж она предсказуема. Ты начинаешь с битвы у атолла Мидуэй в июне 1942-го (там, где закончила Battlestations: Midway) и медленно, но верно добиваешь японскую армию. В конце – эпическое сражение за Окинаву и поздравления с победой. В ответной кампании все намного интереснее. Eidos Hungary предлагает тебе взять историю в свои руки. Под твоим руководством воины из Страны восходящего солнца получают шанс воспользоваться преимуществом, полученным после разгрома Перл-Харбора, захватить инициативу на Тихом океане и довести дело до высадки морского десанта на берегах США. Собственно, уже одно участие в атаке на Перл-Харбор в составе японских ВМФ – это совершенно новый опыт. Когда еще перед тобой стояла задача нанести максимальный урон противнику, практически лишенному возможности оказать организованное сопротивление? Впрочем, настоящее веселье начинается после того, как ты решишься взять на себя героическую роль камикадзе. Да-да, на службе японских ВВС состоят сразу несколько типов самолетов-смертников, и благодаря им Battlestations: Pacific становится первой на моей памяти игрой, в которой выдают награду «за N успешных самоубийств».

КАК НАМ ОРГАНИЗОВАТЬ ХАОС

Battlestations: Pacific зачастую производит впечатление настоящего хаоса. В тебя постоянно стреляют, подчиненные ежесекундно докладывают об изменении обстановки, едва закончив бомбежку вражеских окопов, ты должен срочно мчаться раздавать приказы новоприбывшей группе кораблей… Но в то же время хаос этот – что для Battlestations: Pacific жизненно важно – отлично организован. Подчиненные прекрасно умеют выполнять приказы и не требуют излишней опеки. У тебя перед глазами всег-

ЕДВА ЗАКОНЧИВ БОМБЕЖКУ ВРАЖЕСКИХ ОКОПОВ, ТЫ ДОЛЖЕН СРОЧНО МЧАТЬСЯ РАЗДАВАТЬ ПРИКАЗЫ НОВОПРИБЫВШЕЙ ГРУППЕ КОРАБЛЕЙ.

Они еще успеют взглянуть на ту торпеду, что отправит их ко дну.

Симулятор не симулятор, а поведение самолетов в воздухе все же отличается. Японские истребители трясет так, что будь здоров.

ВСЕ В ОНЛАЙН!

Гоняться за другом на самолетах-камикадзе – удовольствие, сравнимое разве что с дуэлью на вантузах в Rayman Raving Rabbids. Это я к тому, что многопользовательский режим Battlestations: Pacific заслуживает отдельной похвалы. Онлайновые сражения между игроками стали еще интереснее, режимы игры – еще разнообразнее. Пожалуй, единственное, что объединяет их между собой: они требуют максимально большого количества игроков, ведь накал борьбы прямо пропорционален числу участников сражения.

Island capture – наглядный тому пример. Его суть такова: несколько команд по четыре человека в каждой пытаются установить контроль над вражескими островами, одновременно защищая собственную территорию. Побеждает тот, кто захватит все базы, но такие сражения могут затянуться на несколько часов, так и не выявив победителя.

Siege – усеченный вариант Island capture: одна команда штурмует остров, другая занимается обороной.

Escort – почти то же самое, только целью атакующих становится не остров, а специальный юнит.

Duel – типичный режим «все против всех».

Competitive – традиционный «все против компьютера» (побеждает тот, кто уничтожит больше вражеских сил). Если рассадить товарищей по самолетам-камикадзе, то начинается настоящий сумасшедший дом.

да есть необходимая информация, ты можешь заказать подкрепление, не вылезая из кабины самолета, а если вылезти все-таки придется, то достаточно нажать одну-две клавиши, чтобы перенестись туда, куда тебе нужно. Конечно, к местному интерфейсу еще нужно приноровиться. Интуитивным его никак не назовешь – к примеру, определенные команды становятся доступны только на определенных экранах, о чем тебя зачастую просто забывают предупредить. Зато потом все идет как по маслу.

ИСКУССТВО УПРОЩЕНИЯ

Повторюсь. Battlestations: Pacific предельно простая игра, но простая не значит примитивная. Здесь невозможно прийти к успеху, двигаясь напролом. Ты не можешь просто метаться над линией береговых укреплений, демонстрируя вражеским артиллеристам фигуры высшего пилотажа, – ты берешь под свой контроль самолет, чтобы расчистить плацдарм для высадки пехоты. Сражаясь с вражеским эсминцем, ты всегда учитываешь, что попадание в одну «зону поражения» повредит кораблю двигатели, в другую – не даст пользоваться ракетной установкой. Соответственно выбираешь цель и решаешь, какие повреждения экипаж должен чинить в первую очередь. Местами Battlestations: Pacific очень упрощена – но упрощена она именно там, где нужно. Именно за счет этого Eidos Hungary добивается успеха – игра идеально сбалансирована. С одной стороны, она не отвлекает тебя по мелочам, с другой – заставляет принимать решения каждую секунду. Как правильно распределить прибывающие подкрепления? Стоит ли пожертвовать самолетом ради возможности узнать ситуацию в тылу противника? Стоит ли принять личное участие в морском сражении или лучше держать руку на пульсе событий – вдруг где-то понадобится помощь? Тебе просто не дают заскучать – постоянно нужно что-то делать, причем каждый раз задачи меняются.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Проблемы у Battlestations: Pacific начинаются тогда, когда этот ритм сбивается и возникают неловкие паузы. Иногда разработчики вдруг решают запереть тебя на подводной лодке или в кабине самолета (особенно этим грешит вторая часть японской кампании), заставив монотонно повторять одни и те же действия. Можно понять то, что игра долго раскачивается: пока ты освоишься с управлением, пока пройдешь первые задания, предназначенные исключительно для знакомства с различными родами войск… Но когда подобные пустоты возникают в середине кампании, ты поневоле начинаешь скучать и отвлекаться на вопросы вроде: «Кто я? Зачем я играю в эту игру? Почему взрывы вблизи смотрятся так убого?..» Именно в эти моменты ты замечаешь отдельные недостатки, не позволяющие вручить Eidos Hungary медаль «За безукоризненное исполнение». Особенно если принять во внимание, что претензии к Battlestations: Pacific в основном такие же, как и к Midway… Впрочем, это не мешает ей оставаться уникальной игрой, настоящей боевой симфонией, в которой несколько помпезных мотивов сливаются в единый победной марш. Снова пафосная похвала, конечно, но Eidos Hungary ее заслужила.

«WE GOT HIM! WE GOT HIM!»

– ФРАЗА, ЗВУЧАЩАЯ В ИГРЕ КАЖДЫЕ 20 СЕКУНД

Запуск торпеды по-прежнему напоминает известный момент из «Звездных войн».

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб. / на 12 месяцев – 2300 руб.

РС ИГРЫ.ZIP электронная версия

на 6 месяцев – 390 руб. / на 12 месяцев – 840 руб.

самый экономичный способ читать любимый журнал!

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
на 6 месяцев –
3150 руб.
на 12 месяцев –
5580 руб.

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
– в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
– в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с июня.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон ( )
код
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Fallout 3, The Elder Scrolls 4: Oblivion

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

ЕЩЕ ПОВОЮЕМ!

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Game Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

На третье мини-дополнение для Fallout 3 с брутальным подзаголовком Broken Steel у нас, как и у всей играющей общественности, были серьезные виды. Особенно после оптимистичной The Pitt. Во-первых, на постановочных скриншотах мелькал гигантский шагающий робот Братства стали, а гигантские шагающие роботы в любых обстоятельствах приходятся к месту. Во-вторых, пухлый список нововведений заставлял на время забыть о позорной приставке «мини».

Чуда, тем не менее, не случилось. Попытки Broken Steel выйти за рамки оригинальной Fallout 3 выглядят крайне неуклюжими. Привычных четырех часов геймплея, нескольких скучных квестов и возможности прокачать левую пятку до 30-го уровня для этого явно недостаточно.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Под Operation Anchorage и The Pitt отводились отдельные обширные локации далеко за пределами основной карты. События Broken Steel разворачиваются на хорошо знакомом участке Пустоши сразу после финала Fallout 3. В отличие от предшествующих дополнений Broken Steel не выглядит обособленным куском контента и органично дополняет сюжет оригинала. Нетрудно догадаться, что для доступа к дополнению тебе понадобится сохранение перед самым финалом около очистителя.

Концовка, как оказывается, почти не влияет на последующие события. Ради сме-

Управлять дальним родственником робота Оптимуса Прайма нельзя, а жаль.

Создатели Fallout 3 в очередной раз передают пламенный привет австралийским цензорам.

О КОМПАНИИ

1986

Выходит первый проект Bethesda Softworks – футбольный симулятор Gridiron! для модных по тем временам Atari ST, Amiga и Commodore 64.

2002

На прилавках появляется The Elder Scrolls 3: Morrowind – последняя игра, к которой приложил руку основатель компании Кристофер Вивер.

2009

Bethesda анонсирует Fallout: New Vegas от студии Obsidian Entertainment. Ориентировочная дата релиза – 2010 год.

ха можно попробовать запустить в воду вирус. В таком случае игра покажет бесконечно трагичный ролик, после которого выяснится, что ничего страшного на самом деле не случилось. Гибель девушки Сары или подручного мутанта кардинальных изменений в последующие события опять же не вносит: просто персонажи навсегда исчезнут из игрового мира и из парочки сюжетных сценок. Спустя две недели после заварушки с очистителем герой так или иначе придет в себя на базе Братства стали, где его неспешно введут в курс дела. Анклав недобит и продолжает огрызаться с авиабазы «Адамс». Паладины Братства решают натравить на врага Либерти Прайма (да-да, того самого робота!), но для подстраховки им не помешают лишние бойцы. По законам боевиков ситуация резко выходит из-под контроля, и противник разбирает Прайма на винтики. Нетрудно догадаться, кому в сложившейся ситуации предстоит выполнять обязанности терминатора.

Часть супермутантов, скорпионов и гнолов обтянули свежими текстурами – вот тебе и новые монстры.

Ближе к финалу дополнения твоему герою удастся с комфортом прокатиться на трофейном транспортнике анклава.

ВОЙНА НЕ МЕНЯЕТСЯ?

Для «еще одного мини-дополнения для Fallout 3» в Broken Steel непривычно много диалогов. Интересные, впрочем, попадаются крайне редко. Да и разговорить никого не получится при всем желании. Между героем и вражеской базой несколько сотен на редкость бескомпромиссных противников. Скучно? Не то слово. В оригинале таких моментов, чего уж греха таить, было полно, вот только там они грамотно чередовались с множеством первоклассных детективных квестов. Зато разработчики слегка обновили местный бестиарий. Новых врагов и монстров нет – есть слегка переделанные старые. Так, светлые текстуры превратили обыкновенных скорпионов в альбиносов. Похожим образом появились не встречавшиеся ранее виды супермутантов и гнолов. Несколько часов наедине с обновленной игрой пролетают как несколько минут. Bethesda попыталась сделать эпический штурм последнего (а последнего ли?) оплота врага незабываемым: со скриптовыми сценками а-ля Call of Duty

Болтовни в Broken Steel гораздо больше, чем в Operation Anchorage и The Pitt, вместе взятых. А толку – меньше.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Подборка интересных способностей; несколько новых видов оружия и брони; возможность продолжить игру после прохождения основного квеста.

Отсутствуют интересные персонажи и задания; на обе ноги хромает дизайн немногочисленных новых локаций.

САМОЕ МАСШТАБНОЕ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ FALLOUT 3, НАПРОЧЬ ЛИШЕННОЕ ОБАЯНИЯ И ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ.

7.0

и огромным взрывом в конце. Местами получилось здорово, местами – не многим лучше, чем потешная войнушка с китайцами в Operation Anchorage. Вот только декорации либо до боли знакомы, либо неимоверно тоскливы. Добавке отчаянно не хватает запоминающихся моментов и обаяния.

КАЖДОМУ ПО СПОСОБНОСТЯМ

Максимальный уровень героя, ранее ограниченный цифрой 20, поднялся аж на 10 ступеней. Правда, за несколько новых основных квестов и побочных заданий продвинуться дальше 25-го уровня тебе вряд ли удастся. Придется бегать по невыполненным заданиям из оригинальной Fallout 3 или, если все уже выполнено, начинать игру заново. Стоит ли оно того? Спорный вопрос. Но если ты настоящий фанат Fallout 3, то, безусловно, «раскачаться» до максимума – дело чести. К тому же в списке способностей появилось еще 14 пунктов, среди которых попадаются весьма любопытные. Например, есть перки, позволяющие в любой момент поменять карму с очень плохой на очень хорошую или наоборот. Другие способности могут навсегда избавить от последствий похмелья, в разы повысить сопротивляемость радиации и ускорить регенерацию здоровья во сне.

НЕРАВНОЦЕННЫЙ ОБМЕН

В инвентаре обновок не меньше. Теслапушка напоминает о славной Red Alert и с одного залпа испепеляет любого не слишком бронированного противника. Из переносной установки для сжигания отходов получилась идеальная альтернатива огнемету – не только смертоносная, но и дальнобойная. Предметов и одежды так и вовсе наберется на несколько чемоданов: от пижам до полицейских фуражек и памятников для смеху. И это не считая множества лечебных (правда, немного радиоактивных) склянок. По-настоящему полезен в бою лишь особо прочный доспех анклава, полностью идентичный знаменитой броне T-51b Братства стали. Такое разнообразие, конечно, радует, но искренне жаль, что на смену захватывающим квестам и образцовому дизайну пришли тонны шмоток и бижутерии, интересные далеко не всем. Меж тем Bethesda не собирается сворачивать ловко налаженное производство. Недавно стали известны названия двух мини-дополнений, запланированных на лето: Point Lookout и Mothership Zeta. ■

BROKEN STEEL, В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ДОПОЛНЕНИЙ, ОРГАНИЧНО ПРОДОЛЖАЕТ СЮЖЕТ FALLOUT 3.

Пальба, беготня и еще раз пальба – прогулка по авиабазе «Адамс» чересчур затянута и слишком похожа на типичное задание из Operation Anchorage.

С огроменной теслапушкой чувствуешь себя комфортно и уверенно.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 4.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: «Шрэк Третий», «Монстры против пришельцев»

Несмотря на трехмерную графику, у большинства уровней по сути только два измерения.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

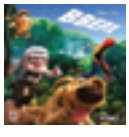
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★½ 5.5

Различные по геймплею уровни, возможность проходить игру вдвоем, наличие многопользовательского режима, приятная графика и хорошее звуковое сопровождение.

Довольно трудно сориентироваться в управлении, иногда игра намертво зависает.

ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ ПРОДЛИТЬ ПРИЯТНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ МУЛЬТФИЛЬМА ИЛИ ПРОСТО СКОРОТАТЬ ПАРУ ВЕЧЕРОВ.

6.5



ВВЕРХ

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ЛЮДИ НЕ ЛЕТАЮТ…

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Up: The Video Game
- **ЖАНР:** Platformer
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Asobo Studio/ Heavy Iron Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.upvideogame.com

Еще Уолт Дисней говорил, что хороший мультфильм определить легко – перед экраном не должны зевать ни дети, ни те, кто постарше. От себя добавлю, что к компьютерной игре по мотивам хорошего мультфильма требования предъявляются точно такие же. Тем более что ничего особенного разработчикам изобретать не нужно – требуется лишь передать атмосферу мультфильма да прибавить к ней игровой процесс. «Вверх» – отличный пример того, как это нужно делать.

НЕБЕСНЫЙ ТИХОХОД

Для тех, кто не столкнулся с рекламной кампанией мультфильма, кратко обрисую стартовые позиции. Затворник по жизни и романтик в душе Карл Фредриксен решает на старости лет осуществить давнюю мечту: перенести свой дом в Южную Америку. С этой целью он превращает жилище в летательный аппарат на воздушно-шариковом ходу. Однако спокойно насладиться путешествием пожилому воздухоплавателю не удается – к нему в качестве попутчиков навязываются скаут-оптимист Рассел, говорящая собака Даг и даже ископаемая птица Кевин. Похождениям честной компании посвящены и мультфильм, и игра, в меру возможностей следующая оригинальному сюжету. Ключевые слова здесь: похождения честной компании. Резонно сообразив, что беготней по ярко раскрашенным уровням уже никого не удивишь, разработчики построили «Вверх» на том фундаменте, который в более серьезных играх называется кооперативным геймплеем.

На каждом уровне ты управляешь двумя персонажами (роль второго может взять на себя товарищ из плоти и крови). Причем без взаимопомощи они не уйдут дальше второго препятствия. И речь идет вовсе не о том, чтобы применить в нужном месте уникальный навык Кевина или Дага, а о настоящей командной игре. Как, например, когда Рассел подсаживает Карла, чтобы тот смог забраться на высокий уступ, а последний протягивает юному скауту трость, помогая вскарабкаться следом.

О КРАТКОСТИ И САМОЛЕТАХ

Понимали создатели игры и другую вещь: однообразное хождение по уровням быстро осточертеет кому угодно, не поможет никакой кооператив. Поэтому неспешные прогулки по различным уровням чередуются с альтернативными забавами. Тебе предлагают то устроить лихую гонку по бурной реке, полной различных препятствий, то сесть за штурвал самолета и сразиться с врагами, покушающимися на летающий домик. Есть в игре и настоящий мультиплеер, посвященный тем же самолетам, – можно на досуге устроить отстрел воздушных шариков наперегонки или даже провести полноценную воздушную баталию… Как быстро выясняется, разработчики понимали и то, что детские игрушки не должны быть слишком длинными, иначе успеют надоесть и потеряют все свое очарование. «Вверх» вполне можно пройти за один вечер, на волне впечатлений от мультфильма, после чего в памяти останутся только самые приятные впечатления. ■

КАРЛ ПРЕВРАЩАЕТ СВОЕ ЖИЛИЩЕ В ЛЕТАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ НА ВОЗДУШНО-ШАРИКОВОМ ХОДУ.

Графика, может, и простецкая, зато системные требования весьма серьезные.

О КОМПАНИИ

2002
В Париже начинает работу маленькая независимая Asobo Studio. Работает она над многопользовательским проектом для PS2 под названием Superfarm.

2008

Asobo Studio берется за создание игры «Вверх», а Heavy Iron Studios трудится на подхвате (ранее они делали вместе игры по мотивам «ВАЛЛ-И» и «Рататуя»).

2009

К моменту выхода журнала Asobo Studio уже должна выпустить гоночный экшен Fuel. Это, конечно, не так круто, как «Вверх», но все же…

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, Puzzle Quest: Galactrix

Автор:
Сергей Думаков

Парадокс: чем сильнее противник – тем чаще приходится собирать камни, которые нужны ему, а не тебе.

Королевство. На глобальной карте таких – тьма.

Со временем таких монстров можно будет запросто брать внаем.

PUZZLE KINGDOMS

ЕЩЕ МНОГО, МНОГО РАЗ

ЖАНР: Puzzle/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Zoo Games
РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ИНТЕРНЕТ: www.infinite-interactive.com

Извини, дорогой читатель, но мы опять про квадратики, ромбики и кружки. А еще про то, как все это можно складывать по три в ряд и менять тем самым судьбы народов, истории царств и цвет неба над головой – из нежно-бирюзового в кроваво-красный. Видишь ли, иногда вещи на самом деле не то, чем кажутся. Иногда они гораздо больше – посмотри внимательнее на этот матовый крест. Когда-нибудь такой же спасет тебе жизнь.

МИРУ МИР

Infinite Interactive вот уже который год спокойно делает то, о чем журналисты дискутируют до хрипоты: казуальные игры, за которые не стыдно. Казуальные – значит для всех: и для тех, чье путешествие в мир компьютерных игр окончилось на Chuzzle Deluxe, и для тех, кто ночи напролет проводит у монитора, каждые два часа капая на зрачок альбуцид. Стараниями Puzzle Quest: Challenge of the Warlords пропасть между теми и другими сократилась наполовину, Puzzle Kingdoms и вовсе предлагает сторонам пожать друг другу руки. Кажется, это первая игра, в которой могут сойтись в смертельной схватке учитель географии и адепт WoW; причем убедительная победа географа никого не удивит.

Puzzle Quest: Galactrix оказалась реверансом в сторону космоопер, Kingdoms продолжает исследования стратегических территорий. Игра напоминает блистательный сериал Warlords, откуда и пришли все эти башенки, гробницы и сочные зеленые лужайки – однако, как это ни странно, сейчас в PK игрок влияет на ход событий гораздо сильнее, чем 15 лет назад. Тогда между собой сражались вероятностные и статистические показатели, сегодня исход любой битвы решают логика и холодный расчет: Puzzle Kingdoms в самых романтических тонах утверждает, что иногда и одинокий лучник в состоянии сразить дракона. И это в наши-то смутные времена!

Мультиплеер в две руки! Перед началом драки можно выбрать уровень воинов и количество заклинаний.

ДАВНЫМ-ДАВНО

Средневековые задники игры прорисованы, мягко говоря, схематично: людям без воображения будет сложно сразу поверить в то, что эта статичная фигурка – отряд элитных мечников под командованием бравого героя, а вон те три кирпичика на карте – настоящее королевство с дюжиной мелких замков. Впрочем, внешняя визуальная грубость по традиции с лихвой искупается бездонной глубины геймплеем: по огромной карте разбросаны десятки маркеров, каждый из которых – настоящая провинция со своими действующими лицами и историей. В тавернах можно нанять воинов; в склепе обнаружить артефакт или мешок с сокровищами; у молитвенного камня – обучиться новым заклинаниям… Все ради того, чтобы обрушить мощь своего войска на головы мерзких демонов, изъясняющихся словами из лексикона металлических рок-групп.

Битвы по-прежнему происходят за игровым столом, однако главную роль играют не «очки повреждений», уменьшающие жизненную силу врага, а входящие в отряд главного героя воины. Каждый из них способен нанести мощный удар – достаточно только собрать нужное количество «боевых символов». У каждого бойца оно свое; «символы» собираются… верно, составлением оных на игровом поле по три в ряд. Если не торопиться и зарядить таким образом нескольких участников поединка, они получают ощутимый бонус к наносимым повреждениям. Максимальное количество участников сражения – по четыре с каждой стороны. Кроме того, за кадром находится главнокомандующий, который может творить заклинания – в этот раз, стоит признать, довольно беспомощные. С другой стороны, под одним флагом можно собрать несколько полководцев и разом использовать все их уникальные особенности: дополнительные навыки атаки, защиты или магической силы. Правда, объединить непобедимую орду и отправиться в решительный блицкриг вряд ли получится: каждое королевство защищено барьером «уровня мощи»: если совокупная сила отряда превосходит установ-

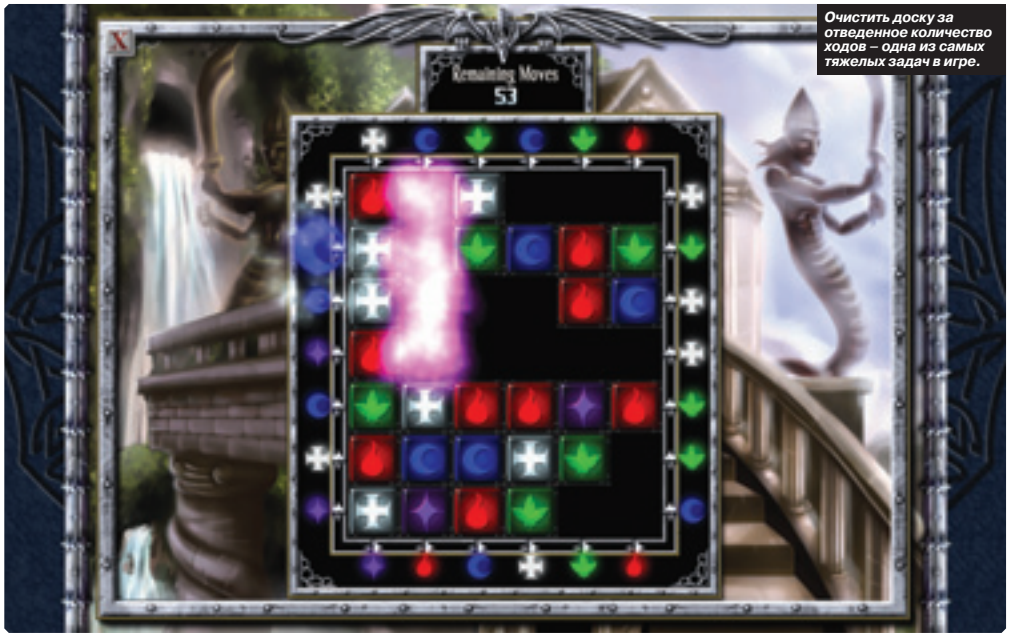
ленное в королевстве значение, напасть на него не выйдет.

СЛОЖНЕЕ – ЗНАЧИТ ИНТЕРЕСНЕЕ

Навыки героя растут, крестьян с вилами из его армии постепенно вытесняют ледяные драконы и бессмертные личи; игровая партия из пятиминутной превращается в получасовую. Пошаговая стратегия? Почему бы и нет: элемент случайности в Puzzle Kingdoms сведен к минимуму, и в этом ключевое отличие от прошлых игр Infinite Interactive. Управляемый компьютером оппонент уже не видит поле на сто ходов вперед и не составляет бесконечные цепочки. С другой стороны, Chuzzle Deluxe чуть выше по тексту упоминается не зря: в PK игровая механика строится на принципе именно этой яркой офисной безделушки. Мы не меняем местами два стоящих рядом значка, а перемещаем весь ряд целиком, что гораздо сложнее и предполагает куда как больший запас внимания и терпения: вариантов значительно меньше, а любым (даже случайным) неверным движением ты невольно помогаешь сопернику. В прошлых играх, напомним, ошибочный ход был невозможен: значки возвращались на свои места, а с допустившего промашку всего лишь снимались штрафные очки.

С такими правилами игра превращается не в бесконечную череду совпадений, а в своеобразный эквивалент шахмат, где противнику можно (и нужно) отдавать на съедение какие-то фигуры, чтобы получить в результате выгодную позицию.

Почему-то казалось, что в третий раз у Infinite Interactive обязательно должна случиться осечка: что ни говори, а раз за разом создавать игру, весь смысл которой сводится к дремучему match-three-механизму, – занятие рискованное. И ведь нельзя сказать, что у этих странных людей получилось абсолютно все: Puzzle Kingdom все так же успевает наскучить через несколько часов непрерывной игры (мозг натуральным образом закипает); плоские персонажи в конце концов начинают раздражать; от обилия квестов вообще хочется куда-нибудь спрятаться… И все же. Запусти ее. Попробуй оторваться. Попробуй забыть. Ты еще здесь? Эй? Эй! Ну вот. Мы предупреждали.



Очистить доску за отведенное количество ходов – одна из самых тяжелых задач в игре.

О КОМПАНИИ

2003 Стив Фоукнер, основатель серии Warlords, создает студию Infinite Interactive.

2007 Выходит в свет Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

2009 Puzzle Kingdoms, духовный наследник PQ:CotW, поступает в продажу.

PUZZLE KINGDOMS УТВЕРЖДАЕТ, ЧТО И ОДИНОКИЙ ЛУЧНИК МОЖЕТ ИНОГДА СРАЗИТЬ ДРАКОНА.

В Puzzle Kingdoms сложная система взаимоотношений между соседями: всем сразу угодить не получится.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Симптомы те же: моментальное погружение, бесконечная реиграбельность.

Давайте скинемся по чуть-чуть – и пусть Infinite Interactive сделает наконец настоящую игру.

ДОСТОЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ.

8.0

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Особо опасен: Орудие судьбы», Gears of War

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

О КОМПАНИИ

1997

Братья Бо и Ульф Андерсены (Bo & Ulf Andersen) основали в Стокгольме игровую студию GRIN. Компания начала работу над первой игрой – экстремальной гонкой Ballistics.

2006

GRIN заканчивает первую часть Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Игра получает самые положительные оценки прессы.

2009

GRIN выпускает сразу три собственных проекта: ремейк Bionic Commando и игры по блокбастерам «Особо опасен» и «Терминатор: Да придет спаситель».

Бесполезно палить из ракетницы по роботу, который выше Джона на 40 метров, лучше сразу ноги в руки и бежать.

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

ПЛАНЕТА ЖЕЛЕЗЯКА

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Terminator Salvation: The Videogame
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Equity Games Production, Evolved Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** GRIN
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.terminatorsalvation-thegame.com

У западной версии Terminator Salvation дела как-то сразу не заладились: на завод ушел нерабочий мастер-диск. Самое печальное, что проблему обнаружили только после поступления игры в магазины. Издателю пришлось срочно отзывать из продажи весь тираж и в срочном порядке штамповать новый. И тут сам собой напрашивается каверзный вопрос: «А стоило ли?» Наверное, нет. После девяти коротеньких глав игру по мотивам одного из самых громких фильмов 2009 года хочется не просто забыть, ее хочется терминировать. С особой жестокостью и цинизмом.

ХРОНИКИ ДЖОНА КОННОРА

Вкратце описать сеттинг последнего «Терминатора» намного проще, чем рассказать о сложных взаимоотношениях Белоснежки и семи гномов в одной известной сказке. В 2004 году оборонная компьютерная сеть Skynet вышла из-под контроля и без спросу нанесла ядерные удары по крупнейшим городам планеты. С тех самых пор ожесточенная война между разумными машинами и остатками человечества даже не думает прекращаться. Раскрывать в сопутствующей игре события фильма, бюджет которого превышает 200 миллионов долларов, согласись, как-то несолидно. Наверное, поэтому история интерактивной версии Terminator Salvation стартует за два года до киношных перипетий, то есть в не столь отдаленном 2016 году. Игроку поведают историю становления лидера сопротивления Джона Коннора, покажут ужасы войны и проведут мини-экскурсию по региональному представительству Skynet. Перевод часов на пару лет назад почти не повлиял на окружающую обстановку. Многие моменты из картины режиссера МакДжи цитируются в игре чуть ли не дословно. Здесь есть и схватки со стильными робоциклами, и дуэли с чугунными увальнями T-600, и неловкие потуги на драму. Унылые пейзажи Америки пессимистичного будущего напоминают Fallout 3, у которой злой лепрекон украл всю атмосферу. Попытки картонных персонажей давить на жалость и вовсе выглядят как типичный молодежный сериал на MTV – бессмысленно и беспощадно.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС

Правила ведения боя шведы из GRIN позаимствовали у Gears of War. Дабы раньше времени не лишиться головы, необходимо пользоваться укрытиями. Система несовершенна, и Коннор часто выделывает совсем не те вещи, которых от него ждет игрок. У стрельбы из

укрытий есть еще один серьезный недостаток. Пока Джон преспокойно отсиживается в засаде, ничто не мешает противнику подойти сзади и одним ловким ударом отправить спасителя человечества к ближайшей контрольной точке. Из-за промышленного дефицита в руки бойца сопротивления выдается не больше двух «пушек», мешка боеприпасов и связки гранат. Патроны разбросаны по уровням в огромных количествах, так что жаловаться не приходится. Здоровье восстанавливается автоматически в редкие моменты затишья. Другими словами, лезть на рожон неразумно: волшебная «лечилка» включится не раньше, чем последний терминатор упадет на землю. Боссы и интересные враги, например здоровенные беспилотники и упомянутые робоциклы, в Salvation встречаются редко. Уровни на 90 процентов заселены летающими «осами», неповоротливыми T-600 и бронированными «пауками». Против «ос» здорово помогает обыкновенный дробовик, «шестисотые» на дух не переносят взрывчатые вещества, а вот с «пауками» приходится повозиться. Спереди роботы практически неуязвимы (если, конечно, не переводить на них ценную взрывчатку). Ахиллесова пята членистоногих – хрупкие аккумуляторы у них за спиной. Пара выстрелов – и машина разлетается на звонкие кусочки лома.

Каждые полчаса перебежки и перестрелушки прерываются обязательным тиром в духе… конечно же, Gears of War. Все развлечения выглядят одинаково: Коннор садится в кузов какой-нибудь развалюхи и шпигует и без того металлических преследователей свинцом. Вдохнуть жизнь в Salvation мог бы грамотный мультиплеер, но, увы, не срослось. За кнопочкой «Совместная игра» скрывается обыкновенный сплит-скрин на двоих игроков.

ЗВОНКАЯ СТАЛЬ

Модифицированный движок Diesel достался «Терминатору» от «Особо опасного». Игрушки выглядят как близнецы: похожее освещение, спецэффекты, анимация. Обкатанный «Дизель» полностью соответствует современным стандартам и шустро бегает на системах вчерашнего дня. Бодренький моторчик, кажется, единственное собственное достижение GRIN. Все остальное либо позаимствовано у сценаристов фильма, либо подсмотрено в Gears of War.

Привлечь Кристиана Бэйла (Christian Bale) к озвучке главного героя у GRIN не получилось. Бейл как известный скандалист наотрез отказался начитывать текст, так что в игре за него отдувается совершенно другой актер. А вот Мун Блудгуд (Moon Bloodgood) и рэпер Common ерничать не стали и с удовольствием подарили голоса своим персонажам. Для полного счастья разработчики затащили в игру голливудских куколок Келли Ху (Kelly Hu, «Люди Икс 2») и Роуз МакГоун (Rose McGowan, «Планета страха» и 112 серий «Зачарованных»). В честь чего аттракцион такой щедрости, непонятно: ни Келли, ни Роуз в фильме МакДжи не снимались.

С незабываемой музыкой Брэда Фиделя (Brad Fiedel) создатели Salvation обошлись очень нежно. Ремиксы доверили исключительно правильным музыкантам, так что звучит «Терминатор» безукоризненно. Если бы к такому саундтреку прилагался приличный геймплей, то из Terminator Salvation легко могло бы получиться что-нибудь путное. А так… металлолом он и есть металлолом.

Иногда попадаются шикарно срежиссированные сцены. Вот только мало их, мало.

Есть сидишь в укрытии, не зевай: противник может обойти тебя с фланга.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

+ Мощные аранжировки классических музыкальных тем «Терминатора»; приятная картинка; есть несколько эффектных сценок.

– Скучные противники и локации; однообразные методы отстрела железных дуболомов; бесполезная система укрытий; вялый сценарий.

АМБИЦИОЗНАЯ, НО В КРАЙНЕЙ СТЕПЕНИ БЕСТОЛКОВАЯ ИГРА ПО ИЗВЕСТНОМУ ФИЛЬМУ.

5.0

УНЫЛЫЕ ПЕЙЗАЖИ АМЕРИКИ ПЕССИМИСТИЧНОГО БУДУЩЕГО НАПОМИНАЮТ FALLOUT 3, У КОТОРОЙ ЗЛОЙ ЛЕПРЕКОН УКРАЛ ВСЮ АТМОСФЕРУ.

Консольные корни не задушишь, не убешь: игра великодушно прощает мелкие ошибки и немного корректирует траекторию пуль.

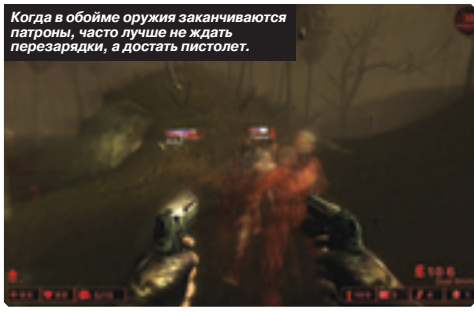
Суетливые болванчики мечутся туда-сюда и оттягивают огонь на себя. Хоть какая-то польза…

ПОЙДЕТ: Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Left 4 Dead

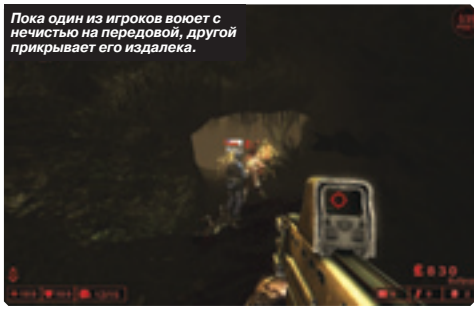
Автор:
Денис Кублицкий

Нередко кажется, что враги повсюду. «Look at us», ага.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Когда в обойме оружия заканчиваются патроны, часто лучше не ждать перезарядки, а достать пистолет.



Пока один из игроков воюет с нечистью на передовой, другой прикрывает его издалека.

KILLING FLOOR

СТРЕЛЬБА НА ВЫЖИВАНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Killing Floor
ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Tripwire Interactive/Valve
РАЗРАБОТЧИК: Tripwire Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: www.killingfloor-thegame.com

В первые запуская Killing Floor, сложно не заметить сходство с Left 4 Dead: команда бойцов должна выжить, защищаясь от нападающих орд нечисти. Копнув глубже, ты понимаешь, что на самом деле это творение Valve «подсмотрело» идею у Killing Floor – одноименный мод для Unreal Tournament 2004 вышел более четырех лет назад. Нынешняя игра – улучшенное переиздание той самой модификации.

Встречают, как известно, по одежке. А визуальная составляющая Killing Floor не хватает звезд с неба, хотя авторам и удалось несколько подтянуть графику. Бюджетность сквозит повсюду: происхождение проекта выдают низкополигональные модели, размытые текстуры, однообразные звуки и скупая озвучка персонажей. Аналогичная ситуация и с картами: официальных уровней всего пять, да и те, прямо скажем, не фонтан. Локаций, созданных фанатами, куда больше, но лишь на паре из них интересно играть – над дизайном остальных карт их авторам еще работать и работать. Однако стоит присоединиться к KF, как все аудио- и визуальные недостатки уходят на второй план. Когда к тебе приближается десяток-другой тварей, уже не до красот. Выжить бы.

ШЕСТЕРО СМЕРТНИКОВ

Killing Floor не балует рассказами о том, как и откуда появились враждебные создания. Задача твоей команды – уничтожить все волны монстров и расправиться с финальным боссом. По задумке разработчиков в игре участвует от одного до шести человек (хотя теоретически на сервере можно установить любое ограничение), а количество врагов в каждой волне зависит не только от уровня сложности, но и от числа бойцов в твоей команде. Оправдывая название жанра (Survival Horror), KF не заставляет сломя голову нестись к следующей контрольной точке, отстреливаясь от монстров. Куда правильнее занять удачную позицию и охаживать гостей из огнестрельного оружия – очевидно, разработчики сделали все, чтобы такой тип игры был наиболее эффективен. На первой линии обороны становятся бойцы с бензопилами и огнеметами, их прикрывают камрады с дробовиками и автоматами, а на последнем рубеже стоят медики и снайперы. Но и другие схемы могут работать не хуже – на каждом из уровней есть места, наиболее подходящие для выбранной тактики защиты. Кроме того, ты волен здесь блокировать монстрам путь, заваривая двери (деревянные в том числе). А чтобы твари не снесли преграду слишком быстро, время от времени дверь можно «ремонтировать». Или открыть ее самому и тут же метнуть туда гранату, разом выкосив толпу противников.

И СОТНИ ВРАГОВ

Окончательно не скатиться в пучину однообразия игре не дают различные типы монстров. Помимо медлительных болванчиков, которые могут схватить тебя и держать на месте, приходиться отстреливаться, например, от кровожадных девушек-невидимок, от гибридов человека и арахнида (хотя прыгают они скорее как кузнечики) и от сирен, звук которых не только наносит повреждения, но и взрывает гранаты и ракеты прямо в воздухе. И если с «мелкими» монстрами можно справиться в одиночку, то здоровый мужик с бензопилой и огромный детина с бурами вместо кистей рук требуют внимания всей команды – эти точно способны растерзать героя за считаные секунды. А финальный босс и вовсе запросто

О КОМПАНИИ

2005 После победы на конкурсе Make Something Unreal, проходившем в 2004 году, авторы модификации Red Orchestra основывают собственную компанию Tripwire Interactive.

2006 Red Orchestra: Ostfront 41-45 выходит как отдельный продукт и получает множество наград, в том числе как лучший многопользовательский шутер 2006 года. На данный момент продано более 400 тысяч копий игры.

2008 Автор Killing Floor Алекс Квик (Alex Quick) обращается к Tripwire с предложением издать KF в качестве мода к Red Orchestra. Tripwire проект понравился, и она решает выпустить его отдельной игрой.

Подлечить тяжело раненного товарища – первоочередная задача.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Достаточный набор оружия и способностей, разнообразные противники, несколько уровней сложности, которые должны угодить всем игрокам.

Небольшое количество официальных карт, устаревшая графика, слабое звуковое оформление, раздражающее замедление времени, ужасный дизайн интерфейса.

ДАЖЕ ЕСЛИ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА НА НЕДОСТАТКИ ИГРЫ, ВРЯД ЛИ KF ЗАТЯНЕТ ТЕБЯ НАДОЛГО.

6.5

сносит несколько человек одним махом. И хотя можно лечить раненных товарищей (а также самого себя, но это не столь эффективно), воскрешать никого все-таки не разрешается. Погибнув, ты возродишься только перед следующей волной монстров. Зато в перерывах между атаками можно не только отдохнуть, но и закупиться оружием и патронами – деньги дают за убийство монстров и лечение союзников. Но учти, времени на покупку дается немного, поэтому перед убийством последних монстров в волне разумно добежать до торговца (точнее, торговки, у которой словарный запас не больше, чем у Эллочки-людоедки).

БЕЗ ТЕНИ СТРАХА

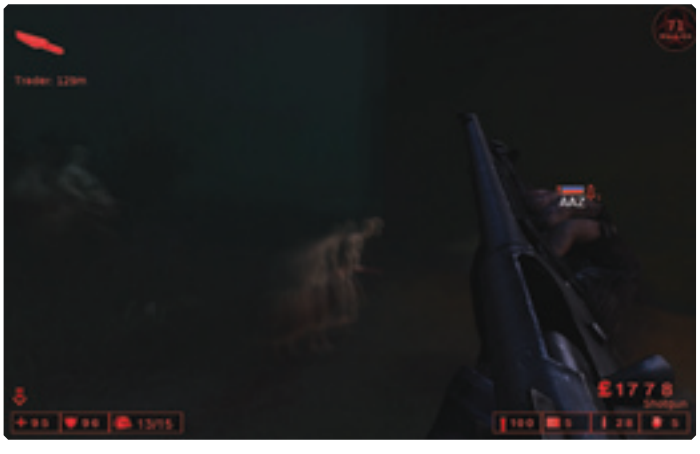
По сути являясь обычным кооперативным шутером, Killing Floor позволяет развивать персонажа, прокачивая ему навыки (перки, perks). Каждый из них можно развить до пятого уровня. Умения повышают урон при использовании определенного оружия и дают скидку на его приобретение. Есть и другие бонусы: коммандос видит здоровье врагов и замаскированных противников, медик быстрее делает целебные инъекции, а берсеркера не могут схватить монстры. По сути, прокачка перков – единственный способ пройти игру на суицидальном уровне сложности. Каким бы хорошим игроком ты ни был, при отсутствии нужного умения будет заметен недостаток убойной силы оружия, а то и вовсе не хватит денег на его покупку. Еще одной заметной фишкой Killing Floor является режим ZED Time, проще говоря, замедление времени. При каждом «смачном» убийстве монстра (например, при попадании в голову) у тебя есть шанс замедлить игру для всех участников, причем если сразу же прикончить еще одну тварь, то, вероятно, ZED Time включится снова. Очевидно, по задумке разработчиков эта возможность должна была облегчить игру, и иногда замедление действительно помогает оценить обстановку или прицелиться, но обычно только раздражает и сбивает с толку. Если бы течение времени замедлялось лишь для монстров – одно дело, но постоянный запуск замедленного режима (иногда несколько раз в течение 10–15 секунд) способен свести с ума кого угодно.

ЯВЛЯЯСЬ ОБЫЧНЫМ КООПЕРАТИВНЫМ ШУТЕРОМ, KILLING FLOOR ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ РАЗВИВАТЬ ПЕРСОНАЖА, ПРОКАЧИВАЯ ЕМУ НАВЫКИ.

В целом можно считать, что попытка сделать из профессиональной модификации профессиональную игру провалилась. Несмотря на динамичный (за вычетом ZED Time) геймплей, разнообразное оружие, широкий набор перков и возможность применять различные тактики обороны, проект производит смазанное впечатление. Да и чего можно ждать от бюджетного шутера? ■

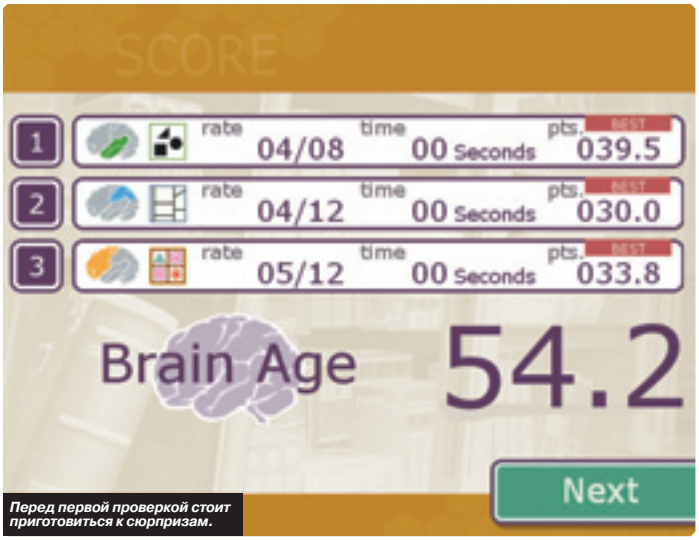
Динамика в игре высокая, но геймплей однообразный.

Погибнув, ты вынужден наблюдать за оставшимися в живых членами команды. Зато ты всегда можешь подсказать им, где столпились враги.



ПОЙДЕТ: Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Brain Training

Автор:
Сергей Думаков



Перед первой проверкой стоит приготовиться к сюрпризам.

Программа наглядно демонстрирует, какой отдел мозга будет стимулирован той или иной задачей.

BRAIN EXERCISE WITH DR. KAWASHIMA

СЖИГАЯ НЕЙРОНЫ

ЖАНР: Logic/Puzzle
ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ИНТЕРНЕТ: http://www.morebrain-exercise.com

Кажется, это первый случай в истории: журнал о компьютерных играх на полном серьезе оценивает порт с iPhone – сотового, на секундочку, телефона. Попробуем хотя бы на полчаса отвлечься от этого интригующего факта и сосредоточиться на самом предмете. Потому что, если уж совсем начистоту, Brain Exercise with Dr. Kawashima… как бы это помягче… не то чтобы совсем компьютерная игра. Маскируется, безусловно, отменно, но не игра. Правда же, забавно выходит?

ВСЕ СЕРЬЕЗНО

Чтобы понять природу Brain Exercise with Dr. Kawashima и не удалить ее спустя пару минут после инсталляции, стоить нырнуть в прошлое. А именно в солнечный май 2005-го, когда на Nintendo DS появилась игра Brain Age. Молодая портативная консоль нуждалась в инновационных проектах, способных объединить за игрой всю семью. Кроме того, уже тогда большая N взяла курс на «здоровый гейминг» (то есть гейминг, полезный для игрока в той или иной степени). Интерактивное переложение международного бестселлера доктора Рюты Кавасимы оказалось тем самым искомым: сборник интерактивных тестов и головоломок Brain Age за три года продаж разошелся общим тиражом 14.5 миллиона экземпляров. Либо перед нами одно из самых поражающих воображение надувательств в истории маркетинга, либо методики доктора Кавасимы и в самом деле работают. В первое, признаемся сразу, верится с трудом. Второе, впрочем, тоже под вопросом.

НОВЫЕ ИДЕИ

Что же такого придумал этот специалист в области изучения заднего, переднего и прочих отделов мозга? На самом деле ничего особенного, он лишь предположил, что ежедневные упражнения в арифмети-

С особо важными достижениями вас поздравит не панда – сам доктор Кавасима!

О КОМПАНИИ

1955 В Японии основана компания Namco.

2005 Namco начинает сотрудничество с производителем игрушек Bandai.

2009 Namco Bandai заключает договор с DC Comics о производстве игр по популярным комиксам.

2009 В свет выходит Brain Exercise with Dr. Kawashima.

ке способны предотвратить некоторые болезни, связанные с поражением головного мозга, – такие, например, как болезнь Альцгеймера. Проведя соответствующие исследования, Кавасима обнаружил, что столь же позитивным эффектом обладают и другие практики, например чтение вслух. На основе своих наблюдений он разработал методику, позволяющую за 60 дней существенно повысить эффективность работы головного мозга и затормозить естественные процессы его старения.

КНИГА КАК РАЗВЛЕЧЕНИЕ

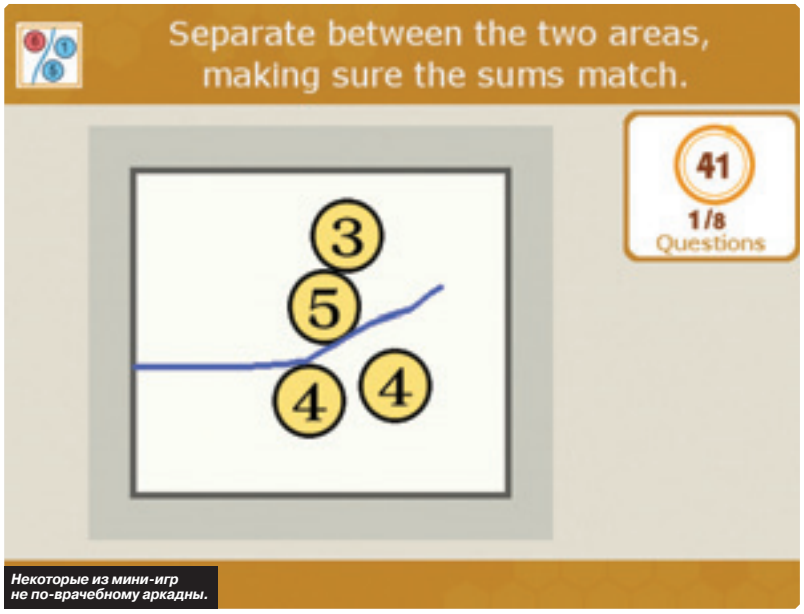
Суть этой методики, практически без изменений перенесенной на сенсорные экраны DS, проста. Вначале специальный тест оценивает текущее состояние содержимого черепной коробки, а затем в зависимости от результатов конструируется система коротких ежедневных упражнений. Игроку изо дня в день предстоит решать математические задачки, ломать голову над пространственными задачками и проговаривать решения различных уравнений вслух – предполагается, что, накачав мозг как банальную мышцу, мы начнем использовать его более эффективно. Самое забавное в том, что программа не позволит использовать ее дольше положенного: после того как все задания на сегодня будут выполнены, основные меню игры окажутся недоступными. С другой стороны, задачи сопровождаются подробным комментарием: на какой именно отдел мозга они воздействуют, почему полезны и т.п. Как ни взгляни, окажется, что перед нами серьезная программа, имеющая к развлечениям весьма отдаленное отношение.

ПРИВЕТ СЕМЬЕ

Вот почему не стоит пугаться того, в каком виде игра пришла к нам – неуклюжая, бледная, без каких бы то ни было настроек и опций (хотя нет, одна есть: отключить звук), настоящий пришелец из параллельного мира. Изменений по сравнению с портативной версией минимум, и все они имеются в версии игры для iPhone: чуть больший выбор головоломок, возможность кооперативной игры на одном экране и говорящая панда как опциональный персональный помощник. Свою историю можно выложить в интернет и сравнить с результатами других игроков (мне, например, было честно сообщено, что на текущий момент я занимаю 271-е место в общем рейтинге). Во всем остальном эта та же интерактивная книга с предполагаемым терапевтическим эффектом. Но сие, наверное, ей можно простить: к счастью, она и не пытается выглядеть иначе. Очевидно, расчет тот же, что и четыре года назад: семейное развлечение, которое не вредит, а совсем даже наоборот.

ЗАЧЕМ ОНО НАДО

Помогает или нет? Судя по результатам, помогает: если первый тест непременно оценит возраст твоего мозга в 50 с хвостиком, то уже через второй-третий покажут цифру на порядок ниже. Сложность всех без исключений заданий очень высока, встречаются среди них как всем знакомые («выбери знак»), так и



Некоторые из мини-игр не по-врачебному аркадны.

Тетрис для интеллектуалов – с кофейниками и графинами.

довольно неожиданные – выбрать, например, из огромного массива цифр наиболее часто повторяющееся… Все это не дает игре наскучить, как и не дает повода усомниться в ее полезности. Впрочем, не стоит забывать о том, что, возможно, высокая наука тут и ни при чем. Специальных исследований электронных умственных тренажеров почти не проводилось, а результаты немногих проведенных слишком противоречивы – и чем чаще ты будешь играть в Brain Exercise, тем, вполне возможно, ты будешь всего лишь лучше играть в Brain Exercise, не более того. Доктор Кавасима наверняка не врет только в одном: хуже не будет точно. А если есть возможность сделать свой мозг лучше даже чисто теоретически… Почему бы не попробовать? Пять минут в день – не так уж и много.

ИЗМЕНЕНИЙ ПО СРАВНЕНИЮ С ПОРТАТИВНОЙ ВЕРСИЕЙ МИНИМУМ, И ВСЕ ОНИ ИМЕЮТСЯ В ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ IPHONE.

Сложно поверить в то, что твой мозг развивается, когда с очередной победой тебя поздравляет панда в зеленом халате.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Тренировка извилин – ежедневная и даже вроде бы полезная…

…а вот все остальное, увы, по-настоящему жутко.

ЛЮБОПЫТНАЯ ИНТЕЛЛИГЕНТНАЯ ШУТКА, КОТОРАЯ, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ ЗАДЕРЖИТСЯ НАДОЛГО НА ТВОЕМ ЖЕСТКОМ ДИСКЕ.

7.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Сериал Baldur's Gate, сериал Neverwinter Nights

Автор:
Дмитрий Карасев

В Вестгейте почти всегда пасмурно и почти все время ночь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

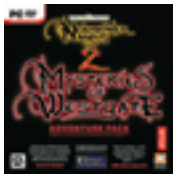
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Интересный сюжет, проработанный игровой мир, необычные персонажи, разнообразные задания, хорошая музыка, возможность не уделять много внимания поединкам.

Ограниченное игровое пространство, устаревшая графика, посредственная озвучка персонажей, отсутствие предыстории, неоправданно высокая сила отдельных врагов.

MYSTERIES OF WESTGATE ПОДХОДИТ ТЕМ, ДЛЯ КОГО СЮЖЕТ И ИНТЕРЕСНЫЕ КВЕСТЫ ВАЖНЕЕ РАЗБОРОК С МОНСТРАМИ.

7.0



NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE

НАД ВЕСТГЕЙТОМ ТУЧИ ХОДЯТ ХМУРО

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Ossian Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.atari.com/nwn2/mow

Mysteries of Westgate долгое время оставалась игрой-загадкой. Сначала мы думали над тем, чего ждать от Ossian Studios, сделавшей один из лучших модулей к первой Neverwinter Nights. Потом гадали, когда игра окажется на прилавках, одновременно недоумевая, что же в Mysteries of Westgate есть такого, что Atari на полтора года сдвинула дату релиза ради улучшения защиты от пиратов? И вот наконец пришло время сорвать покровы с «Тайн Вестгейта»…

АВАНТЮРНЫЙ РОМАН

Официальный статус Mysteries of Westgate даже не дополнение, а всего лишь adventure pack, новое приключение. Причем на поверку приключение оказывается весьма и весьма необычным. Посуди сам – когда ты последний раз встречал RPG, в которых на переговоры приходится тратить больше времени, чем на геноцид монстров? В которых львиную долю заданий можно выполнить, не вынимая меча из ножен? И в которых разобраться в хитросплетениях сюжета сложнее, чем выбрать меч для героя?

Де-факто Mysteries of Westgate ничем не отличается от остальных модулей для Neverwinter Nights. Новая территория. Новый сюжет. Новая команда героев. Игровое время поделено между исследованием окружающего мира и уничтожением врагов. Разница лишь в том, что Ossian Studios первому уделяет куда больше внимания, чем второму. Более всего Mysteries of Westgate напоминает авантюрный роман: погрязший в пороках город, противостояние воровских гильдий, загадки потусторонних сил и не ослабевающая ни на миг интрига, которая держит в напряжении до самого конца… Правда, неподготовленному человеку будет довольно сложно разобраться в происходящем – Ossian Studios слишком уж скупо излагает предысторию Mysteries of Westgate, описанную в Darkness over Daggerford, том самом модуле для первой Neverwinter Nights.

ДЕТЕКТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Итак, ты прибываешь в город Вестгейт, отлично известный поклонникам D&D как гнездо разбоя и разгула. У героя одна цель – избавиться от загадочной карнавальной маски, которая оказалась проклятым артефактом. Она дает владельцу

О КОМПАНИИ

2006

Ossian Studios выпускает модуль Darkness over Daggerford для первой части Neverwinter Nights, добавляя в игру множество возможностей (например, обзавестись собственным замком).

2007

В начале года Ossian Studios принимает предложение Atari и приступает к разработке Mysteries of Westgate.

2007

Уже в сентябре игра была готова, но Atari отложила релиз для внедрения в движок новой защиты от копирования. В итоге Mysteries of Westgate вышла только спустя 19 месяцев.

мистические силы, но одновременно насылает кошмары и жуткие видения. Единственный способ освободиться от этого «подарка судьбы» – с головой окунуться в подпольную жизнь Вестгейта и разгадать тайну воровской гильдии «Ночные маски». Город встречает тебя с распростертыми объятиями. Для настоящего авантюриста здесь найдется множество занятий – от участия в подпольных гладиаторских боях до работы на одну из местных преступных группировок. Тебе предстоит выполнять самые разные поручения, и, повторюсь, далеко не все из них можно пройти в режиме «шашки наголо» – где-то успех будет обусловлен умением вести переговоры, а где-то потребуется проявить свою ловкость в той или иной мини-игре…

Постепенно герой начинает находить помощников. Девушка-вор, некогда принадлежавшая к тем самым «Ночным маскам», спивающийся паладин-отступник, фанатичная жрица света с зашкаливающим уровнем религиозного энтузиазма… Это не столько персонажи, сколько карикатуры, и – да, их комментарии зачастую портят нуарную атмосферу самого Вестгейта. Но, ей-богу, давно мы не слышали, чтобы команда приключенцев переругивалась с таким вдохновением. Не сомневайся, какое бы решение ты ни принял, обязательно найдется как минимум один недовольный, готовый высказать свою точку зрения. А поскольку Mysteries of Westgate любит предлагать различные варианты решения той или иной проблемы, рано или поздно ты научишься поступать так, чтобы недовольными оставались все трое.

БОЕВИК КАТЕГОРИИ Б

Несмотря на свободу выбора, действия героя все-таки ограничены. Развернуться не дает сам Вестгейт – для столь печально известного города он у Ossian Studios получился уж чересчур маленьким, всего четыре локации, пусть и достаточно больших: порт, рынок, арены и подземный квартал. Со временем начинают открываться намертво закрытые изначально двери, но лишь для того, чтобы выпустить на волю компанию злодеев да одну-две сюжетные сценки. Последние, кстати, тоже достоинством не назовешь. Складывается впечатление, что их делали на коленке чуть ли не за пять минут до отправки диска в печать – то повиснет нелепая пауза на полминуты, то камера найдет какой-то совсем уже невообразимый ракурс. Понятно, что эти проблемы можно объяснить низким бюджетом, но все же…

Еще одна проблема с городом – Вестгейт получился уж слишком безопасным. За исключением нескольких могучих бойцов, большинство противников в игре настолько слабы, что даже бард, идущий в рукопашную, имеет шанс забить неприятелей своим музыкальным инструментом. С одной стороны, можно и вовсе не участвовать в сражении – товарищи сами покрошат врага в капусту, прежде чем ты разберешься, что к чему. С другой стороны, подобный подход позволяет полностью сконцентрироваться на разворачивающихся вокруг интригах, да и персонажи, чьи навыки не предназначены для превращения врагов в мясной фарш, смогут стать полноправными участниками игры.

НА ОСКАРА?

Знаешь, какая мысль приходит в голову после знакомства с Mysteries of Westgate? Перед тобой типичный проект-мечта молодой студии. Разработчики из Ossian Studios старались сделать идеальную с их точки зрения RPG. Как раз такую, о каких принято говорить, устраивая разнос очередному «убийце Diablo». Вот он, идеал – с глубоким сюжетом, нестандартными заданиями, интересными

Общаться в Mysteries of Westgate придется не просто много, а очень много.

ПОСТЕПЕННО ГЕРОЙ НАХОДИТ СЕБЕ ПОМОЩНИКОВ: ДЕВУШКА-ВОР, СПИВАЮЩИЙСЯ ПАЛАДИН-ОТСТУПНИК И ФАНАТИЧНАЯ ЖРИЦА СВЕТА…

героями… Увы, идеал серьезно пострадал от столкновения с реальностью. Хотя разработчиков в этом трудно винить. Безнадежно устаревшая графика? Но ведь Ossian Studios не виновата, что Atari полтора года мариновала готовую игру где-то в потайном сейфе. Вестгейт ужался до размеров деревни? А нас ведь сразу предупредили, что проект будет бюджетным. Сражения не радуют глаз? Да, но мы же заранее договорились, что в этот раз игра посвящена другому…

Впрочем, история проклятой маски на Mysteries of Westgate не заканчивается. Как и история самой Ossian Studios. Стартовую площадку студия себе уже подготовила, а в ее способностях сомневаться не приходится. Будем ждать покорения новых высот. ■

При общей слабости врагов иногда попадаются настоящие монстры, одолеть которых получается лишь с очень большим трудом.

Бои на улицах кажутся чересчур легкими? Можешь поискать противника на гладиаторской арене.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Эксклюзивный продюсер проекта Антонио Фарина (Antonio Farina)
ПОХОЖЕ НА: SBK 08: Superbike World Championship, MotoGP 08

Автор: Степан Рвач

Разработчики заготовили для победителя лишь два варианта анимации движений: ликование с одной или двумя поднятыми вверх руками. На этот раз выпал второй вариант.

Обрати внимание на то, куда устремлен взгляд пилота. Для него на первом месте явно не самолеты!

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SBK 09: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

БЕЗУМНЫЙ ГОНЩИК

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Black Bean Games
РАЗРАБОТЧИК: Milestone
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.sbkthegame.com

Десять лет назад миланская компания Milestone подарила поклонникам мотоспорта великолепный симулятор Superbike World Championship. Игра порадовала как красивой графикой, так и реалистичным геймплеем. Еще большего успеха добилось вышедшее спустя год продолжение под названием Superbike 2000. Казалось бы, сериал ждет светлое будущее, но не тут-то было. После релиза Superbike 2001 издательство Electronic Arts отказалось от дальнейшего сотрудничества с итальянскими разработчиками.

О КОМПАНИИ

1994 — Антонио Фарина (Antonio Farina) открыл в Милане студию Graffiti.

1996 — Компания сменила свое название на Milestone.

1999 — Совместно с Electronic Arts разработчики выпустили великолепный симулятор Superbike World Championship.

2008 — Milestone создала MotoGP 08. Предыдущими эпизодами сериала заведовала английская студия Climax.

Шли годы. Milestone взялась за производство автогонок (Apex, SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo, Evolution GT), а освободившуюся нишу занял ежегодник MotoGP от английской студии Climax. То ли итальянцам надоели автомобили, то ли в них взыграло самолюбие с профессиональной гордостью, но так или иначе команда из Милана под предводительством Антонио Фарины (Antonio Farina) решила возродить некогда знаменитую серию. Увы, появившаяся прошлым летом SBK 08: Superbike World Championship была далека от идеала и получила от нашего журнала лишь шесть баллов. Посмотрим, что вышло на этот раз.

И НАШИМ, И ВАШИМ

Разработчики постарались сделать так, чтобы SBK 09: Superbike World Championship была интересна и матерым хардкорщикам, и молодым геймерам. В специальном меню можно выбрать наиболее подходящие условия заездов. Несколько кликов мышью, и игра превращается из забавной гонки в максимально реалистичный симулятор. Во время заезда движок скрупулезно учитывает каждую деталь: тут и изношенность шин, и инерция движения, и вес пилота, и еще дюжина параметров.

Это далеко не все. Перед началом гонки разрешается перебрать чуть ли не каждую деталь мотоцикла: повозиться с тормозами, цепью и подвеской, поколдовать над передаточным механизмом (в игре регулируется каждая шестерня!), подобрать наиболее подходящие шины и настроить под себя рулевое управление. Расположившиеся в гараже помощники предоставляют исчерпывающую информацию о предстоящем соревновании: какова протяженность трека, сколько надо проехать кругов, с какой скоростью стоит проходить тот или иной поворот, сколько процентов влажности, наконец, какая ожидается температура воздуха и асфальта. Тебе остается проанализировать полученную информацию и, если есть необходимость, внести изменения в настройки стального коня.

СТАРЫЕ БОЛЯЧКИ

Увы и ах, по части графики SBK 09: Superbike World Championship мало чем отличается от прошлогоднего эпизода. Полигонов хватило лишь на детальную прорисовку пилотов и мотоциклов, остальные объекты выглядят куце. Трибуны с амебообразными зрителями и невзрачные заграждения сменяют друг друга. Даже стоящие на старте возле гонщиков грудастые девушки в коротких шортиках и обтягивающих топиках не вызывают никаких эмоций – уж слишком много прямых углов, будто их тела вырубил топором из поленьев папа Карло. Больше всего раздражает расположившаяся по бокам от простенькой текстуры асфальта плоская трава. Назвать ее ковром язык не поворачивается, даже на половичок не тянет. Представь себе идеально гладкую поверхность сковороды с тефлоновым покрытием, но только зеленого цвета. Производители футбольных симуляторов отказались от данной «технологии» еще два года назад. Интересно, когда это сделает Milestone?

Кроме того, итальянские разработчики до сих пор используют примитивные трюки с заранее расставленными по уровню объектами. Так, в Валенсии тебя преследуют парящие в небе воздушные шары, а в Мельбурне на определенном участке трассы расположился идущий на посадку авиалайнер и кружащий поблизости от него вертолет. Сколько ни наматывай кругов, всякий раз на том же месте ты видишь все тот же самолет. Пора бы приземлиться, касатики, пассажиры не в состоянии столько ждать, да и керосин может закончиться! Наконец, в игре не используется даже система динамического изменения погодных эффектов. Взять уже упомянутый трек в Мельбурне. Сколько раз ни начинай заново чемпионат, но во время двух предварительных заездов тебе все равно придется кататься под проливным дождем.

ГРЯЗНЫЕ ШТУЧКИ

Впрочем, не все так плохо, как может показаться. По сравнению с предыдущей частью значительно улучшились физическая модель и модель повреждений. Изменения можно заметить даже при самых минимальных настройках реалистичности. Если ты не вписался в поворот и на большой скорости проехался по траве, то в следующий раз увидишь в этом месте след от колес. Причем он не исчезнет даже спустя 20 кругов. После падения на корпусе мотоцикла и костюме гонщика появляются следы. Так что по количеству вмятин и царапин можно запросто определить, как часто тот или иной пилот катился кубарем по асфальту.

Искусственный интеллект ведет себя намного агрессивнее. Управляемые кремниевыми мозгами соперники то и дело норовят подрезать, а иногда специально цепляют за переднее колесо, чтобы ты потерял равновесие. Порой кажется, что перед тобой не правдоподобный симулятор, а старая добрая Road Rash, не хватает только мордобоя да цепей. Однако стоит признать, что без настырных соперников игра бы выглядела чересчур пресной.

ПОЕЗДКА НА ОДНОМ КОЛЕСЕ

К сожалению, сотрудникам Milestone не удалось вернуть себе утраченные позиции. Как бы ни старались разработчики, но SBK 09: Superbike World Championship не производит такого яркого впечатления, как родоначальница серии десять лет назад. Авторам игры надо переходить на абсолютно новый графический движок, отказываться от устаревших приемов построения уровней и искать более подходящее музыкальное сопровождение. Одних агрессивных соперников, смачных столкновений и падений в нынешние времена недостаточно.

Технари ломают головы над тем, как выжать из стального коня пару-тройку дополнительных километров в час.

На модель твоего мотоцикла явно ушло побольше полигонов, чем на любознательную девушку с зонтиком.

УПРАВЛЯЕМЫЕ КРЕМНИЕВЫМИ МОЗГАМИ СОПЕРНИКИ ТО И ДЕЛО НОРОВЯТ ПОДРЕЗАТЬ, А ИНОГДА СПЕЦИАЛЬНО ЦЕПЛЯЮТ ЗА ПЕРЕДНЕЕ КОЛЕСО, ЧТОБЫ ТЫ ПОТЕРЯЛ РАВНОВЕСИЕ.

Куртка гонщика вся в мелких царапинах – наглядное доказательство того, что он проехался спиной по асфальту.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Правдоподобная физическая модель; огромное количество параметров настройки мотоцикла; агрессивное поведение соперников; реально существующие мотоциклы, гонщики и треки.

Устаревшая по сегодняшним меркам графика; музыкальное сопровождение диссонирует с геймплеем; скромный набор заранее заготовленных сценок; игра быстро надоедает своим однообразием.

КАК ВЫ ТАМ ГОВОРИЛИ? КРЕПКИЙ СЕРЕДНЯ... ЧТО? НАМ ПОСЛЫШАЛОСЬ ДРУГОЕ. НУ ДА ЛАДНО, ЭТО ИМЕННО ОН.

7.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Gears of War, Tomb Raider

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DAMNATION

DAMNATION (ЦЕРК.) – ВЕЧНЫЕ МУКИ

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Omega
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.damnation-thegame.com

Damnation на словах выглядела как минимум интригующе: альтернативная реальность, гражданская война, невозмутимые ковбои, стимпанк, вертикальный шутер (остановите, когда у нас закончатся ключевые слова). В роли разработчиков – молодая команда модостроителей Blue Omega, дебютирующая в мире коммерческих проектов с горящими глазами и искренним желанием убить наконец мерзкие Gears of War и Tomb Raider. Одним выстрелом. И переехать на всякий случай паровым мотоциклом.

OH DREAM, AMERICAN DREAM

Соединенные Штаты Америки, альтернативная реальность, стимпанк. Гражданская война затянулась на 40 лет – в 1780 году ковбои в союзе с индейцами сражаются против шагающих паровых роботов и гнусных мегакорпораций (а также против зомби). В главных ролях человек в шляпе со сложным лицом и фамилией Рурк, индейская девица с грандиозным декольте вместо одежды, подозрительно вменяемый профессор, создавший шагающих роботов для мирных целей, а также традиционный индеец со светящимися глазами и обкуренным видом. Профессо-

Уровни кажутся огромными. Правда, скоро выяснится, что все это не более чем декорации.

У главного героя всегда очень сложное и невозмутимое выражение лица.

ра очень скоро похитит самурай (опять со светящимися глазами!) и улетит на странной летающей фиговине. «И что со всем этим делать – непонятно».

SCREAM, AMERICA SCREAM

У Damnation достаточно любопытная история: молодые люди из Blue Omega принимали участие в конкурсе, организованном Epic Games, на лучшую модификацию для Unreal Tournament. Победить тогда не удалось. Приз в виде полной лицензии на Unreal Engine 2 получили разработчики Red Orchestra, однако героев нашего материала все-таки заметили. Codemasters взяла разработчиков под свое покровительство, выдала им долгожданную лицензию (теперь уже на третью версию движка) и усадила делать Damnation – ничего хорошего из этого, к сожалению, не вышло.

Игра позиционирует себя как «вертикальный» шутер от третьего лица. Точнее было бы выразиться, дурной шутер от третьего лица с элементами Tomb Raider – Рурк умеет карабкаться по специально предназначенным для этого уступам и столбам, сигать через оконные стекла и даже делать эффектный кувырок. Ларе Крофт волноваться, впрочем, не о чем: вся анимация сделана без участия motion capture, и это достаточно заметно. Но, положа руку на сердце, промышленное скалолазание – лучшее, что есть в игре. Остальное навевает тоску. Перестрелки ужасно невнятные, оружие в руках не чувствуется, управление едва не загублено одновременной разработкой под ПК и консоли (можно подключить геймпад, но тогда будет ощутимо неудобно целиться). Единственный луч света – почти все враги обучены акробатическим приемам и скрыться от них, забравшись на телеграфный столб и в ужасе закрыв глаза, не получится.

THE STATIC AGE

Смелых игроков, осиливших несколько первых уровней, ждет сомнительная награда – гонки на паровых мотоциклах по пересеченной местности. Мы не знаем, как должны себя вести паровые мотоциклы на пересеченной местности, но то, что творится в игре, к реальности определенно никакого отношения не имеет. С другой стороны, можно ездить по стенам, а AI-напарник (или живой человек, если речь идет о кооперативном режиме) будет палить во врагов с заднего сиденья. Еще немного о больной части игры – перестрелках: использовать укрытия нельзя (после Gears of War и тучи ее талантливых эпигонов на это уже можно громко жаловаться), набор оружия до ужаса стандартен, напарники обожают стоять столбом, ничего не делать и… постоянно погибать. Приходится оживлять – ближе к середине сюжетной кампании откроется способность Spirit Vision (позволяет также видеть врагов сквозь стены), и – о счастье! – это можно будет делать дистанционно.

О КОМПАНИИ

2005 Blue Omega занимает второе место в конкурсе Make Something Unreal, проводимом Epic Games.

2008 В марте прошлого года Codemasters анонсирует Damnation – на словах игра выглядит очень любопытно.

2009 Игра появляется в продаже 22 мая на PC.

Враги картинно умирают (заготовленная анимация), а потом начинают нервно дергаться в интересных позах (физический движок).

MY GENERATION IS ZERO

Даже как-то неудобно об этом говорить, но Damnation – худшее на нашей памяти использование Unreal Engine 3 в коммерческих проектах. Классическая коричнево-серо-зеленая цветовая палитра, огромные (вспомни про скалолазание) уровни, сделанные по лучшим канонам технологии Copy-Paste, абсолютно статичное окружение (есть даже фирменные нагромождения деревянных бочек, которые никаким образом нельзя уничтожить), грубоватые модели персонажей, мутные текстуры и квадратные тени – все это дополняется достаточно топорными, неудачно пожатыми видеороликами (снятыми на движке) и оправдывает хорошую производительность игры. Тормозить здесь просто нечему.

I NEVER MADE IT AS A WORKING CLASS HERO

К Damnation было бы гораздо меньше вопросов, если бы она так и осталась любительской модификацией. Просить деньги за плохо оттестированную, некрасивую игру с кошмарным сюжетом (здесь даже есть поворот в духе «Luke, I'm your father, mmkay?») и дилетантским геймдизайном в самом деле дурной тон. Игру не спасают ни стимпанк (который таковым можно назвать лишь с большой натяжкой), ни акробатические изыскания с претензией на вертикальный шутер. Для восхищения первым у нас скоро (хотя и не так скоро, как хотелось бы) будет грандиозная Recoil Retrograd, а за второе этим летом должна отвечать Dark Void. Следи, так сказать, за нашими глянцевыми страницами. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Незатасканный сеттинг, низкие системные требования, необычное сочетание перестрелок, акробатики и гонок – на огромных открытых пространствах.

Повсеместная недоделанность игры: скучные битвы, абсурдный AI напарников, плохая по меркам UE3 графика, чудовищный сюжет.

НЕПЛОХОЙ МОД ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 3, ЗА КОТОРЫЙ ПО КАКОМУ-ТО СТРАШНОМУ НЕДОРАЗУМЕНИЮ ПРОСЯТ 40 ДОЛЛАРОВ.

6.0

К DAMNATION БЫЛО БЫ ГОРАЗДО МЕНЬШЕ ВОПРОСОВ, ЕСЛИ БЫ ОНА ТАК И ОСТАЛАСЬ ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ МОДИФИКАЦИЕЙ.

Чтобы прыгнуть в обратном направлении, нужно зажать специальную клавишу (по умолчанию Shift). Почему бы, черт побери, не соответствующую стрелку?

Когда главгерою нехорошо, экран замыливается грязно-серым постфильтром.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Звездные волки», Haegemonia, «Космические рейнджеры»

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2: ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

СТАРЫЕ «ВОЛКИ» НА НОВЫЙ ЛАД

ЖАНР: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Elite Games Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.games.1c.ru/starwolves2_gv

Чтобы задать нужный тон, скажу сразу: возвращение «Звездных волков» удалось. Причем удалось настолько, что «1С», возникни у нее такое желание, могла бы с чистой совестью назвать «Гражданскую войну» полноценным продолжением и поставить цифру 3 в названии. Благо в наше время за сиквел еще и не такое сходило. Но речь сейчас не об этом, а о том, что сериал «Звездные волки» полностью реабилитировался после провала второй части.

Задания будут разные – как весьма заковыристые, так и случайные миссии типа «убить злодея X».

ПОМНИТЕ, ЧТО КОВЧЕГ БЫЛ ПОСТРОЕН ЛЮБИТЕЛЕМ

История Elite Games типична для последнего времени. Группа фанатов, объединенных любовью к «Звездным волкам», совершенно бесплатно и на голом энтузиазме сделала модификацию «Наследие Империи». Результат их трудов оказался настолько популярен среди других фанатов, что Elite Games получила от «1С» предложение заняться большим коммерческим проектом. Особенность этого случая заключается в том, что студии пришлось выступать ликвидатором последствий неудачного эксперимента под названием «Звездные волки 2». Разочарование, которое сиквел вызвал в свое время у поклонников первой части, понять можно. Неидеальная, но очень многообещающая игра вместо шага вперед сделала два назад. Трагикомичная ситуация – набор заранее подготовленных миссий был заменен открытым и самостоятельным миром, а игра стала скучнее и однообразнее.

«Гражданская война» обходится без столь глобальных экспериментов. Все по-прежнему – ты выступаешь в роли командира небольшого личного флота (корабль-база плюс звено истребителей), который путешествует по галактике, истребляя врагов. Набрать пилотов, рассадить их кораблям исходя из их навыков и выбранной стратегии, правильно подобрать оружие – это уже половина успеха. Вторая половина – в правильной раздаче команд на поле боя. Да, благодаря Elite Games вырос ассортимент пилотов и кораблей и сама галактика значительно расширилась, но достоинство «Гражданской войны» не в этом. Просто у игры появился свой вектор развития, стало понятно, к чему стремятся ее создатели и чего от нее ждать.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Сюжет «Гражданской войны» основан на событиях «Наследия Империи», и потому без краткого курса альтернативной истории обойтись никак нельзя. Итак, по версии Elite Games, события первой части закончились тем, что главные герои узнали интересную вещь – оказывается, нынешний император Эзар вовсе не является законным правителем. Сидеть на троне должна Астра – один из членов их команды и прямой наследник правящей фамилии. Далее последовали мятеж, гражданская война и раскол империи на две половинки, названные, чтобы не путаться, Старая империя и Новая империя.

Именно в этот момент ты и вступаешь в игру. Ты в данном случае неудачливый бизнесмен, разорившийся после того, как твой караван с особо ценным грузом был случайно уничтожен кораблями Старой империи. Чтобы заработать на кусок хлеба с космическим маслом, тебе приходится стать наемником и включиться в военно-политические игры между империями, торговыми корпорациями, пиратами и прочими разнообразными структурами. Постепенно вокруг тебя собирается веселая компания из творчески настроенных головорезов…

Предыстория, как нетрудно догадаться, начисто перечеркивает сюжет «Звездных волков 2». Вместе с ним за борт была выброшена и раса ангорцев, фигурировавшая во второй части. Новых инопланетян в «Гражданской войне» нет, предтечи и прочая космическая флора-фауна задвинуты даже не на второй план, а гораздо дальше. Что вполне понятно – империям сейчас не до братьев по разуму…

КОСМИЧЕСКИЕ СЮРПРИЗЫ

История гражданской войны – тот каркас, который служит основой для игры. Открытый мир никуда не делся. Ты волен самостоятельно летать по галактике, пытаясь разобраться в окружающих тебя интригах. В космосе бурлит жизнь, он не похож на то черное безмолвие, что царило в «Звездных волках 2». Отказавшись от автоматической доставки к месту выполнения очередного задания, ты рискуешь по дороге встретиться с массой интересных персонажей – от пиратов, ищущих кого бы ограбить, до торговца, готового предложить выгодную сделку. Непременно встретятся и старые друзья, знакомые по «Звездным волкам» и «Наследию Империи». А вот при каких обстоятельствах будут протекать эти встречи, зависит от того, какую сторону ты решишь принять. Выбор работодателей велик – тут и обе империи, и те же пираты, и небезызвестная корпорация Triada. При этом – и здесь нужно непременно отдать Elite Games должное – выбор стороны полностью меняет развитие сюжета, набор заданий и даже стиль игры (каждая из веток прохождения имеет своих персонажей со своими специализациями). По сути, разработчики предлагают сразу несколько игр в одной коробке, настолько может разниться происходящее в том или ином случае. Согласитесь, подобная щедрость в наше время является большой редкостью – бывает, что одну игру нам пытаются продать несколько раз, но никак не наоборот.

Местные герои обожают вести диалоги на фоне догорающих обломков.

И такие впечатляющие кадры здесь попадаются на каждом шагу.

Начинать карьеру приходится на истребителе типа летающая туфля.

НЕДОБРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Главная проблема заключается в том, что очень быстро ты наталкиваешься на тех знакомых, видеть которых в «Гражданской войне» совсем не хотел бы. Вот, например, жуткое звуковое сопровождение – почему-то в «Звездных волках» считается доброй традицией, когда персонажи говорят сонными, полными тоски голосами. Подчиненные рапортуют о внезапной гибели двух истребителей таким тоном, словно давно уже устали от космоса, войны и бренности бытия. Так было в первой части, так все происходило в «Звездных волках 2», так же осталось и в «Гражданской войне». То же самое с багами – снова куча проблем и спешный выпуск «заплаток»… Конечно, на каждый минус у «Гражданской войны» найдется свой плюс. Чего стоит только графика – за игрой света на шпиле станции или за переливами космических туманностей можно наблюдать, забыв и про звук, и про многочисленные проблемы.

В общем, Elite Games справилась со своей задачей. Студия вывела игру на прежнюю орбиту и доказала, что у популярной космической эпопеи есть будущее. Но чтобы подняться выше, потребуется гораздо больше сил – посмотрим, сумеют ли разработчики развить свой успех. Но это будет потом, а принять участие в головокружительных событиях «Гражданской войны» ты можешь прямо сейчас.

В КОСМОСЕ БУРЛИТ ЖИЗНЬ, ОН НЕ ПОХОЖ НА ТО ЧЕРНОЕ БЕЗМОЛВИЕ, ЧТО ЦАРИЛО В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЛКАХ 2».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Увлекательный сюжет, несколько вариантов прохождения, знакомые персонажи, новые корабли, расширившиеся границы галактики, живой окружающий мир, хорошая графика.

Посредственная озвучка персонажей, необходимость лечить игру патчами, знакомиться с «Наследием Империи», чтобы разобраться в сюжете.

СЛОЖНЫЕ ИНТРИГИ, ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПОЕДИНКИ, ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАДАНИЯ – «ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА» УДАЛАСЬ НА СЛАВУ.

8.0

О КОМПАНИИ

2004

Выходит космическая стратегия «Звездные волки» от студии Xbow Software. Несмотря на множество багов и проблем с балансом, она быстро получает репутацию одной из самых многообещающих отечественных игр.

2006

На свет появляются «Звездные волки 2», созданные уже совсем другой командой разработчиков. Увы, игра не приносит почти ничего нового, да и качество исполнения старого оставляет желать лучшего.

2007

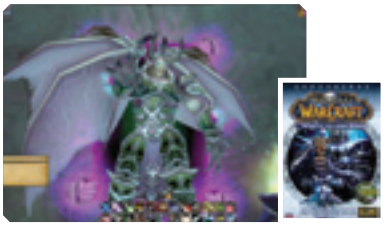
«1С» анонсирует дополнение «Гражданская война», которое опять-таки делает новая команда – Elite Games.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riddickgame.com

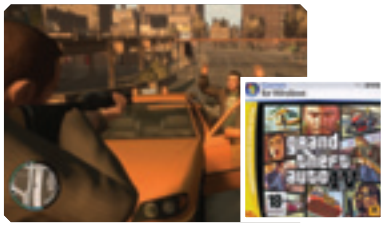
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Золотой кулер

Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает идеи оригинала. Сбежав из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина»...

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4



- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.gta4.com

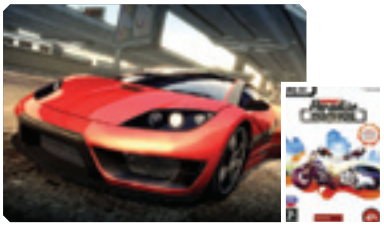
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02 (62)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?
MIRROR'S EDGE
DEAD SPACE

RACING

BURNOUT PARADISE



- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com

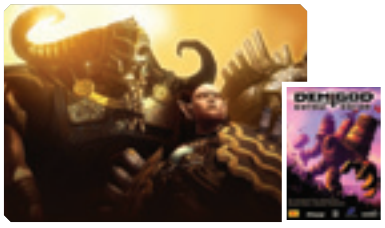
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ



РАЗРАБОТЧИК: 1С/Snowball Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.demigodthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

STRATEGY/ WARGAME

EMPIRE: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
XIII ВЕК: РУСИЧ
IMPERIUM ROMANUM

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

РАЗРАБОТЧИК: Neoqb
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.riseofflight.com

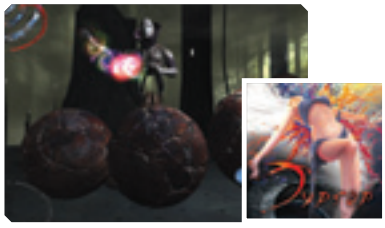
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
СУБЛЮСТРУМ

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
SPORE
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ
U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ВТОРОЙ. АНТИ**КРИ**ЗИСНЫЙ

Свежий концепт, только-только из печи арт-директора.

Коллектив разработчиков Biart Studio рад снова тебя приветствовать! На этих страницах ты познакомишься с самыми свежими новостями проекта U-WARS – от гейм-дизайнеров, художников и программистов студии-разработчика – московской компании Biart. Тебя интересна судьба проекта и/или ты всегда хотел узнать, как именно создаются игры от первого лица и прочитать про самые настоящие будни игровых разработчиков? Приятного чтения!

Для тех, кто по тем или иным причинам пропустил наш мартовский номер, напомним, что U-WARS – многообещающий надводный и – что интереснее! – подводный шутер, разрабатываемый в Москве по лучшим западным стандартам (ищи превью в этом номере). Выход игры намечен на 2010 год.

ПОДГОТОВКА КОЛЛЕКТИВА BIART К ВЫСТАВКЕ КРИ 2009

Ведущий гейм-дизайнер проекта Славик Кокарев о бодрых буднях компании:

Конференция разработчиков игр в залах гостиницы «Космос» по-прежнему остается весомым событием в жизни игровой индустрии, несмотря на достаточно вялое ее состояние в этом году, вызванное всемирным экономическим кризисом и резким падением притока инвестиций. На сегодняшний день КРИ – это один из двух ежегодных игровых форумов, доступных каждому отечественному разработчику (ведь не любой может выложить несколько килобаксов на поездку в Штаты на E3, к примеру). Западные коллеги уже оценили позитивно увиденное в игре на весенней GDC 2009, теперь пришло время показать новую, существенно доработанную версию U-WARS отечественным разработчикам и издателям.

Когда весна на дворе, кровь кипит, цветочки опять же пахнут, работать в офисе трудно. Превозмогая зов улицы и хворей, которые одолели чуть ли не половину сотрудников на фоне авитаминоза и по причине зверских перемен в погоде, команда Biart приступила к подготовке демонстрационных материалов для конференции.

В первую очередь мы хотели продемонстрировать играбельную версию проекта с некоторыми улучшениями и исправлениями,

ПРИМИ УЧАСТИЕ В СОЗДАНИИ ИГРЫ

Конкурс идей для U-WARS, организованный Biart Studio совместно с редакцией «РС ИГР», продолжается в двойном объеме. Мы получили значительное количество заслуживающих внимания идей, за что огромное спасибо всем вам, друзья. Но сказано еще далеко не все – многие геймеры по доброй традиции отсиделись в засаде, а зря! Мы уверены, что ветеранам Duke Nukem 3D и Gears of War есть что сказать и что показать, внеся тем самым свой вклад в создание отечественной игры.

Волевым решением мы продляем срок действия конкурса до 1 октября 2009 года включительно и приглашаем всех, кому неравнодушны российские игры, принять в нем участие. Для этого нужно ознакомиться с идеей игры, сюжетом и игровым процессом, подумать и представить себя в роли гейм-дизайнера и сценариста. Что, на твой взгляд, можно было бы добавить нового или, наоборот, от чего стоит отказаться?! Все твои идеи, пожелания, критику, которая могла бы помочь U-WARS стать еще лучше, мы ждем на почту BeyondDark@mail.ru с пометкой «U-WARS КОНКУРС». Официальный сайт игры: www.uwar-game.ru, там ты найдешь всю нужную тебе информацию.

Также мы включаем отдельную номинацию – «Арт-референс». С нетерпением ждем фотографии, рисунки, скетчи персонажей, локаций, всевозможных морских устройств или кораблей, которые, на твой взгляд, ждут своего часа для реализации в этой игре!

Лучшие идеи будем публиковать здесь, на наших страницах, а осенью подведем итоги и вручим призы наиболее достойным. Имена самых достойных войдут в титры игры, а сами победители получат по коробке с игрой с автографами разработчиков сразу после ее выхода, а также приглашение на экскурсию в студию. Дерзай!

которые произвела команда за последние два с лишним месяца, разделившие GDC и КРИ. За это время мы настолько глубоко погрузились в улучшения, что все в итоге стало разваливаться буквально на части, причем, как обычно, совсем не ко времени. Серьезным улучшением стала встроенная в движок игры принципиально новая система анимирования персонажей, которая позволила использовать технологию захвата движений (motion capture) для обеспечения большего реализма в игре. В специально оборудованной студии было отснято необходимое количество анимационных роликов, для чего задействовали профессиональных актеров. Когда систему наконец прикрутили, то из нее высыпалось и разбежалось такое количество багов, что гоняться за ними пришлось буквально всем, включая легкомысленно зашедших в офис зевак. Общими усилиями, которые вывели из боевого строя пару человек, всего лишь за несколько недель данная мегазадача была выполнена. В итоге игра прибавила в качестве и реалистичности – совсем скоро мы выпустим ролик игрового процесса, чтобы каждый мог убедиться в справедливости моих слов.

Параллельно в рамках сотрудничества с компанией NVIDIA мы должны были подготовить так называемый benchmark – ролик на движке игры. Этот ролик проигрывается в реальном времени и демонстрирует, какую выдающуюся «физику» сможет выдавать игра при поддержке «железа» NVIDIA нового поколения. Он крутился на большом плазменном экране на стенде Biart, и, скажу вам, такого количества взрывов и разрушений на квадратный метр я не видел еще ни в одной игре. Впрочем, то была только версия-прототип, а финальная, очень надеемся, скоро появится на сайте NVIDIA для свободного скачивания.

Также за отчетный период мы продолжали населять игру новыми персонажами и дронами, потихоньку воссоздавая атмосферу sci-fi. Была создана модель первого босса игры – огромного дрона под рабочим названием «Суперкраб». Эта страшная машина высотой с пятиэтажный дом, передвигающаяся на четырех длинных ногах. По боевой мощи она настолько крута, что питается на завтрак островами. Дизайнеры уровней продолжают неистово работать над затонувшей подводной лодкой. Скоро вступят в эксплуатацию еще несколько отсеков, в которых планируется развернуть захватывающие события, где в числе прочего игрок встретит автоматические турели с оригинальной игровой механикой – будет интересно, обещаю. Также постепенно приступили к планированию и постройке других миссий, одна из которых, «Завод по очистке воды», обещает стать несколько иной в плане геймплея, нежели подлодка. Но об этом в следующий раз.

Напоследок немного личного – мы переехали в новый офис, который хоть и дальше от центра, но зато совершенно роскошный: просторный, полный свежего воздуха и очень светлый! Когда идешь к нему от метро через большой парк, мозги насыщаются кислородом, и голова прямо сама начинает заполняться креативом! Словом, с новыми силами продолжаем работать над проектом, с оптимизмом глядя в будущее. До новых встреч на страницах «РС ИГР». Мы всегда ждем тебя на нашем сайте – www.uwar-game.ru.

P.S. Команда Biart Studio рада представить новый проект на собственном движке biEngine. Это next-gen-симулятор подводного охотника Spearfishing, разрабатываемый отдельной командой. Игрок сможет принять участие в международных соревнованиях по подводной охоте, а также попробовать на вкус соленые просторы самых разных морей по всему свету. В настоящее время готов прототип игры, и мы видим интерес к проекту со стороны крупных зарубежных издателей.

Девушки Biart горой за свой проект!

Тот самый «Суперкраб» в действии.

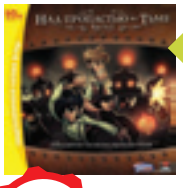
Дамба – совершенно новый уровень из игры, с несколько иным игровым процессом.

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: МАЙ-ИЮНЬ 2009 ГОДА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: On the Rain-Slick Precipice of Darkness. Episode One **ЖАНР:** RPG/Adventure **РАЗРАБОТЧИК:** Hothead Games/Penny Arcade **ИЗДАТЕЛЬ:** Penny Arcade
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/rain_slick1/

НАД ПРОПАСТЬЮ ВО ТЬМЕ. ЧАСТЬ 1



ЦЕНА 200 РУБ.

Персонажи популярного вебгик-комикса Penny Arcade – Тихо Эразм Браге (Tycho Erasmus Brahe) и Джон «Гейб» Гэбриэл (John «Gabe» Gabriel) год назад отпраздновали десятилетний юбилей; за это время рисованные хохмачи успели стать по-настоящему культовым явлением в игроиндустриальной среде. Формула успеха авторов – Джерри Холкинса (Jerry Holkins) и Майка Краулика (Mike Krahulik), которые и являются прообразами главных героев, проста: в образе двух архетипических персонажей и в виде коротких графических историй выразить собственное мнение о происходящих в индустрии событиях – пропитанное жгучей сатирой, без предрассудков, без компромиссов. Герои шутят про джойпад Xbox360, которому в придачу к множеству кнопок «не хватает разве что сосков», успевают выучить санскрит, пока грузится Devil May Cry на PS3, обсуждают ужасы лесбийской любви в Mass Effect и особенности порно для глухонемых; прямоугольнички комик-стрипов прямо-таки сочатся «взрослым» юмором. Достается на орехи и крупным индустриальным персонам: к примеру, недавно благодаря Penny Arcade мы узнали, что на самом деле думает босс Activision Бобби Котик (Robert Kotick) о Rock Band – конкуренте активижинской Guitar Hero.

С творением Harmonix связан и другой важный эпизод графической эпопеи. В одном из комиксов приятели с удивлением обнаруживают в комплекте мифической Rock Band: Nirvana помимо пластмассовых гитар еще и дробовик. Можно по-разному относиться к этичности шутки, но сложно побороть соблазн увидеть в этом скрытую метафору: нынешнее поколение видеоигр передает привет поколению MTV 90-х. И как эпоха сменяет эпоху, так и старым знакомым Бивису и Баттхэду (Beavis & Butt-Head) явилась достойная смена в лице остроумных циников Тихо и Гейба. Что ж, друзья, как говорится, here we are now. Entertain us.

Страх и ненависть в Новой Аркадии

Запуская «Над пропастью во тьме», знать обо всем вышесказанном совершенно необязательно. Главный герой здесь ты (даром что два неразлучных приятеля составят тебе компанию на протяжении всего приключения), а основным движущим мотивом является жажда мести: гигантский паровой робот, представь себе, однажды попросту растоптал твое уютное жилище. И видеоигры, как ты понимаешь, здесь вовсе ни при чем. Создатели игры – компания Hothead Games в сотрудничестве с прославленным Роном Гилбертом (Ron Gilbert) давят на те же кнопки, что и авторы оригинального комикса, а это значит пальба, кровища, матюки… Все как положено. Игровая механика японских RPG при этом удачно сочетается с сеттингом пародийной Америки 20-х и изобразительным стилем комикса. Выглядит все примерно так: несвятая троица натыкается на кучку негодяев, одни обещают надрать задницы другим, завязывается драка. Мы дожидаемся, когда заполнится специальная шкала, жмем кнопку – и Тихо разряжает диск Томмигана в брюхо жирному клоуну. Уродец падает на четвереньки, подскакивает к обидчику и… хватает его зубами за пах! Фонтан крови. Заполнилась очередная полоска – Гейб голыми руками выколачивает из врага дух. Говорят, он как-то настучал в рыло самому дьяволу – это похоже на правду. Главный герой (имя, пол и внешний вид персонажа можно выбрать в меню) в это время подлечивает соратников и ослабляет противников при помощи веществ с дурацкими названиями вроде «жидкая броня доктора Жоска» или «фирменное масло Лени». Время от времени появляется возможность вызвать одного из трех помощников: кота Т. Кемпера («ленивого даже по кошачьим меркам»), племянницу Тихо, технического гения Анн-Клер Тотчас (у которой «есть слабость к разного рода механизмам, а они отвечают ей взаимностью») или собранного ею же робота-соковыжималку. Герои обмениваются репликами, заключенными в характерные облачка, – совсем как в настоящих комиксах! Некоторые фразы просто потрясающие: «Оживший мусор – ладно, говорящий мусор – еще куда ни шло… Но невежливый мусор? Не верю». Это у нас Тихо, неутомимый борец с вселенским злом, встает на тропу войны с одним из его извечных представителей. «Дружище, но мы же практически по пояс в крови и кишках». Странно слышать такое от драчуна Гейба. Все в игре призвано ошарашить игрока, сбить с толку, испытать на прочность консервативный ум. Маленькие злые роботы (в оригинале носят чудесное имя Fruit Fuckers) совершают недвусмысленные движения бедрами, ругаются матом и поливают героев струей ядовито-желтой жидкости. По улицам в панике носятся прохожие с криками: «ЭТА ПРОКЛЯТАЯ ХРЕНОВИНА ВЫСОТОЙ С ТРЕХЭТАЖНЫЙ ДОМ!!» Безумный мусорщик, что живет в Тупике Отчаяния (весьма жизнеутверждающее название), упрашивает героев выслушать сочиненную им оду мусору. А стоит ткнуть курсором в обычную кучу дерьма, лежащую неподалеку, как

из ниоткуда выскакивает архитектурно-философский комментарий: «Эта небольшая спираль походит на многоквартирный дом для мух». Вряд ли кто-то когда-то давал определение точнее.
Градус абсурда накаляется постепенно: мы убиваем бомжей, чтобы добыть мяса для работника социальной службы, который готовит похлебку из них для них же; боремся с культом мимов-сатанистов («притворяется, что у него есть автомат», с-с-сволочь); занимаемся поисками экологически чистой мочи, хозяином которой окажется, конечно же, экологически грязный доходяга. В финале первого эпизода предстоит сразиться с гаргантюанских размеров мимом-ктулху по прозвищу Безмолвный (Silent One), избивая его прикрученным к граблям канделябром. К этому моменту ты совершенно точно успеешь проникнуться безумным очарованием Penny Arcade. И то ли еще будет.

Об особенностях работы над русской версией игры нам любезно согласилась рассказать руководитель отдела локализаций компании «1С» Ольга Петрова.

? В Penny Arcade немало шуток да и просто выражений на грани фола. Каким образом определялась степень «политкорректности» перевода: игровым рейтингом, нравственными приличиями? Вы можете назвать примеры перевода, которые «не прошли цензуру» по этическим соображениям?

О.П.: В России пока не установлена система игровых возрастных рейтингов, которая действует во многих странах Запада. Особо отмечу, что задачи сделать игру более детской и доступной для более широкой аудитории, опустив мат и ругань, не было и быть не могло – в игре совершенно невероятный сюжет и такие диалоги, что ни один здравомыслящий человек не порекомендует в развлекательных целях эту игру своему ребенку. Работая над переводом для взрослой аудитории, мы в первую очередь старались преподнести эту игру как увлекательнейшую дерзкую, безбашенную, хулиганскую историю. Не все грязные словечки из английского текста перекочевали в русскую версию. Степень «политкорректности» перевода определялась таким образом, чтобы наиболее грубые слова и выражения употреблялись героями «исключительно в исключительных случаях».

? Вы очень удачно адаптировали оригинальное название (On the Rain-Slick Precipice of Darkness превратилось в «Над пропастью во тьме»). А какие еще ассоциации с произведением Дж. Сэлинджера вызвала игра? Кого, на ваш взгляд, можно назвать пенниаркейдовским Холденом Колфилдом?

О.П.: Никаких ассоциаций и пересечений с героями произведений Дж. Сэлинджера в работе над проектом не возникало. Просто при выборе русского перевода для английского названия On the Rain-Slick Precipice of Darkness (буквально «На скользком от дождя краю темной бездны») было решено использовать сочетание «Над пропастью во тьме». Название всем показалось удачным – оно и достаточно короткое, и неуловимо привычное для русских пользователей. Напрямую с книгой о трудных подростках игру ничто не связывает.

? Что было самым сложным в работе над переводом? Сколько времени она заняла? Вы можете припомнить какие-то курьезные истории, случайные шутки или, как принято сейчас говорить, «мемы», возникшие в процессе работы?

О.П.: Самым сложным в работе над проектом было убедить разработчиков, что необходимо перевести на русский язык абсолютно все надписи в игре. Большая часть времени (намного больше, чем потребовалось на перевод самого текста) ушла на поиск непереведенных фраз, подсказок и надписей и их последующую интеграцию. Также сложности в работе над текстом создавало то, что главный герой, альтер эго игрока, может быть как мужчиной, так и женщиной – приходилось придумывать универсальные фразы. Игра сама по себе огромный курьез, над которым мы работали, поэтому не ждите никаких историй в приличных выражениях!

? Расскажите нам о других проектах, над которыми сейчас ведется работа. Насколько я знаю, вы уже трудитесь над переводом второго эпизода Penny Arcade… Когда мы сможем увидеть русскую версию?

О.П.: Работа над второй частью «Над пропастью во тьме» ведется полным ходом, уже этим летом вы сможете продолжить невероятные приключения в компании с Тихо и Браге и познакомиться с еще более нестандартными персонажами и способами расправы над ними. Кроме того, можно с уверенностью сказать, что на двух эпизодах создатели игры (канадская студия HotHead Games) не остановятся. Помимо этого в работе у нашей группы локализаций сейчас очень много ярких проектов, которые выйдут во втором полугодии этого года.

? Огромное спасибо, Ольга! С нетерпением будем ждать новостей от «1С»!

МАТА ХАРИ: ШПИОНКА-СОБЛАЗНИТЕЛЬНИЦА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mata Hari **ЖАНР:** Adventure **РАЗРАБОТЧИК:** 4HEAD Studios **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp entertainment **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: ru.akella.com/Game.aspx?id=2001

ЦЕНА 390 РУБ.

Проект компании 4HEAD Studios – очередная интерактивная попытка пересказать историю самой таинственной женщины XX века – Маргареты Гертруды Зелле, знакомой миру под именем Маты Хари, скандально известной танцовщицы, несостоявшейся шпионки, куртизанки и авантюристки. Адвенчура вышла занятная, но не более того: игра и не пытается вырасти до уровня полноценного художественного произведения. Ключевые моменты биографии аккуратно рассеяны по сюжету игры, словно приколотые в альбоме бабочки: первое серьезное выступление, принесшее славу и влиятельных покровителей; встреча с агентом иностранной разведки как завязка истории, в которой воедино сплелись искусство танца и шпионажа; трагичный финал. Париж, Мадрид, Берлин, Монако, снова Париж, снова Берлин…
Как оказывается, дел у девушки невпроворот: немцам позарез нужны британские военные планы; французы, наоборот, перехватили немецкие разведданные и требуют их расшифровать. Максим Максимыч Исаев нервно курит в сторонке. Но наша femme fatale непроста: она равно умело покоряет сцены парижских театров и сердца германских офицеров, совершает диверсии и наносит душевные раны. Пока войска Антанты и Тройственного Союза убивают друг друга, почему бы не заработать немного денег? Одними танцами сыта не будешь, да и стареющему телу все труднее конкурировать с молодыми выскочками. Наступит час исполнить лебединую песнь, а пока хочется пожить красиво.

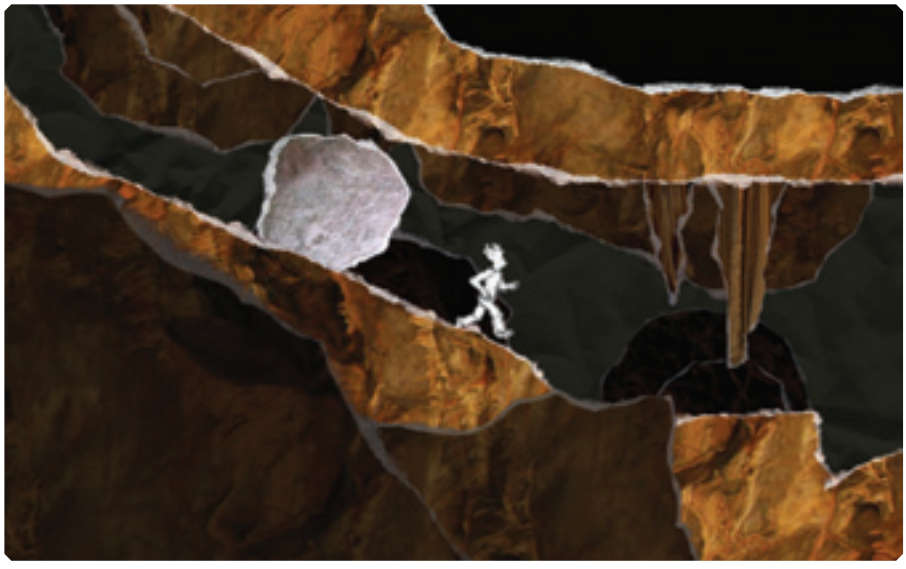
Особенности русской версии: У «Акеллы» было достаточно времени для того, чтобы осуществить качественный перевод. Локализаторы справились с задачей великолепно: оказывается, шпионка способна обольстить не только хореографическими способностями, но и русской речью.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
Мало кто знает, что в удивительном мире инди-игр присутствует свое летоисчисление. Так, в этом выпуске мы заканчиваем подводить итоги прошлой IGF – фестиваля, который для любителей независимости как Новый год, только раз в году. Следующий IGF пройдет, вероятнее всего, в середине лета – дорогая редакция будет трепетно следить за развитием событий.
А сейчас пришло время познакомиться с победителем (да-да, по-бе-ди-те-лем!) IGF-2008 – игрой Blueberry Garden. Когда этот номер появится в продаже, игра уже наверняка будет доступна для скачивания на Steam, а пока читай наши впечатления прямо здесь и сейчас.
Отдельного упоминания, безусловно, заслуживает Plants vs Zombies – безумный Tower Defence о цветах и шагающих мертвецах. Николай Третьяков любезно согласился рассказать, почему пропускать эту игру крайне опасно для здоровья.
Наконец, And Yet It Moves, которую сделали четыре человека, собрав два года назад полный набор инди-наград. Создали прототип – и ушли в подполье. Полировать, доводить до совершенства. Сделать такой, какая она сейчас, – великолепной и завораживающей. Многие игры работают с ориентацией в пространстве – Portal, Mirror's Edge, N+, LocoRoco. And Yet It Moves, кажется, ставит точку в этой инновационной эпопее. Дальше – только Braid с ее манипуляциями временем. Или нет?

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики



AND YET IT MOVES

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ. ГАЛИЛЕЙ БЫЛ БЫ ДОВОЛЕН

Разработчик: Broken Rules www.andyetitmoves.net

01

And Yet It Moves похожа на страшный сон, в котором ты от кого-то убегаешь: земля уходит из-под ног, ты прыгаешь, разбиваешься и… просыпаешься.
Нельзя сказать, что идея нова, но никогда раньше она не впечатляла так сильно: нажатиями на курсорные клавиши можно вертеть мир вокруг себя в любую сторону, в очередной раз переворачивая на ходу свои представления о платформерах, сделанных четырьмя людьми в свободное от работы время. Бумажный человечек грациозно прыгает, мы меняем перспективу/гравитацию/точку зрения – и летим сквозь каменистое пространство навстречу засасывающей черноте. Импульс движения сохраняется. Каждый новый переворот – переворот сознания – увеличивает скорость свободного падения, и это надо учитывать. Наш персонаж не только вырезан из тетрадки, он еще и не по-бумажному хрупок. Только бы не разбиться – в мелкие клочки.
And Yet It Moves помимо впечатляющего арта (уровни сделаны на основе реальных фотографий, бумажные мальчики нарисованы вручную) предлагает исключительно плотную реализацию. Идея мира, который крутится, работает с запредельным КПД: здесь есть камни, подчиняющиеся законам физики; глыбы скал, откалывающиеся при нашем на них приземлении; даже враги – летучие мыши, желающие нам смерти. Экранизация ночного кошмара набирает обороты – ближе к концу игры мир придется вертеть со страшной скоростью. Даже не просите нас объяснить почему.

BLUEBERRY GARDEN

02

ЖИЗНЕСПОСОБНЫЙ АРТХАУС

Разработчик: Erik Svedang www.eriksvedang.com

Нет, ну игры собираются становиться искусством или как? Потому что коллеги тебе рассказывают про Blueberry Garden, сверху донизу покрытую левой резьбой, лауреата IGF 2009 (Independent Games Festival, фестиваль независимых (sic-sic-sic!) игр). Знакомишься. Вроде бы инди на все 100 процентов. Автор, швед Эрик Сведенг (Erik Svedäng), пишет на сайте IGF в графе «компания»: «Ну нету у меня компании!» Вроде бы типичный артхаус для девелоперов и журналистов, который коммерческим продуктом никогда не станет. Идеи из таких игр обычно по косточке утягивают другие инди-разработчики, и уже их творчество приносит, извините, профит. Однако, когда трогательное вступление про нелегкую жизнь творца в социуме уже готово, автор Blueberry Garden на своем сайте сообщает: «Я договорился продаваться через Steam, рядом с блэкджеком и хо» (хо – это крестики-нолики, на всякий случай). Ну что за?.. (Тем более зачем начинать торговлю прекрасным сразу после нашего ухода в печать?!)

Разве пользователям Steam интересна двумерная игра с живой экосистемой, перенасыщенная психоделией? (Ну а как это называть – гуманоиды с клювами, протопикмины из дикой игры для Nintendo GameCube и ползучая растительность?) На вид какой-то старинный, скорее всего, битловский клип. С неба на произвольно нарисованную поверхность (то есть линию) падают семена (панспермия). Зарождается разнообразная растительная жизнь (разная на буграх и в низинах). Пикмины (хорошо, эээ... флороиды!) застенчиво покусывают огромные плоды и стыдливо размножаются. Протагонистичный носатик фланирует (то есть планирует) по небу, а когда спускается, строит вавилонскую башню из неожиданных предметов. Зачем? Во всем большой смысл – выживание нашего нового клювастого друга. Причем игра никаких советов не дает, она даже не ставит тебя перед проблемой немедленно – ты не сразу заметишь, что уровень воды поднимается. Встревожившись, игрок начинает искать решение; можно надкусывать фрукты – некоторые дают возможность не дохнуть в воде через секунду, некоторые – летать не только по нисходящей. Башня до неба... Теперь понятно, зачем она нужна. «Большинство игр диктуют вам, что делать», – говорит Сведенг; Blueberry Garden принципиально желает, чтобы в ней разбирались. Если такая игра добьется мирского Steam-успеха, это будет возмутительно. Шучу. Это замечательно. ■

Автор:
Николай Третьяков

03

PLANTS VS. ZOMBIES

ЛЕНИН ПРОТИВ СЕЛЬДЕРЕЯ

Разработчик: PopCap **www.popcap.com/games/pvz**

Если ты уже в курсе, ты можешь даже возмутиться: «Да вы что, с ума сошли? Plants vs. Zombies никакая не инди, это продукция PopCap, которая знаменита гнусными казуалками!» Мы тебя предупреждали. Пойдем-ка выйдем. Да, заряжен. А что делать? Нельзя сеять панику во время зомби-апокалипсиса. Видишь ли, инди-отдел захватил эту игру, как дорогой молл, доверху набитый дорогой кошачьей едой Sheba и винрарными игровыми автоматами. Finders keepers! И заперся в ней: PvZ питательна и развлекательна. Для всех. Даже если ты зомби-казуал. Даже если после хэдшота. Изначально это называлось Lawn of the Dead, что точнее передает суть. Если бы мы были главными русификаторами, назвали бы русскую версию «Ползут, гады!». А также хромают. Через лужайку. И пританцовывают. Самый жуткий вид зомби, без сомнения, Майкл Джексон (где-то здесь должно быть «на, похож, который», но не суть, не суть). Защита съедобных мозгов на противоположной от зомби стороне экрана – растения. Поехали. Пять фиксированных дорожек газончика перед домом, по которым наступает нежить. Да, ты прав – где дорожки, там и боулинг, и нам в него предложат сыграть, как и в массу других мини-игр. Если слово «дорожка» у тебя ассоциируется не с боулингом... мы запрем тебя в подвале. Так вот, сначала зомби кажутся все на одно лицо; это быстро пройдет – дорожные конусы и особенно ведра на беспокойных зомбо-головах будут привлекать твое внимание и вишневые бомбы, скорее похожие на сеньора Помидора. Если заставить все картофелинами с безысходным взглядом, из-за них можно расстреливать зомби горохом... Стоп. Вариантов, конечно, масса, но ты их и сам обнаружишь. Даже выработаешь свой уникальный и неповторимый стиль – перед каждой зомби-атакой (а они будут предваряться трогательным письмом: «Дарагой друк! Сиводня мы папытаимся тебя съесть. Целуем, тваи зомби») тебе предложат составить... гм... колоду из пакетиков с семенами. Кто там что говорил про Magic the Gathering?

Пока нас снова не накрыла кратковременная эйфория от мелких побед, послушай: фишка Plants vs. Zombies, очевидно, в столкновении вещей, обычно не встречающихся друг с другом. Основной ресурс в этой стратегической аркаде – солнце. Даже не так – со-о-олнышко. У подсолнухов, которые его производят, физиономии человека-каравая с рекламного щита: Добро Распирает. Большинство растений выглядят так, как будто вышли из браузерной игры для домохозяек. Мы не уверены, но ближе к концу, кажется, открывается растение, надежно бальзамирующее ходячих мертвецов майонезиком.

Справа – мир подростков от 12 до 30 лет, взрастивших себя на Postal и B-movies с участием Брюса Кэмпбелла. В волнах атакующих взгляд успевает выхватить тех самых обывателей – в спортивных костюмах или в семейных трусах и с газетой; юмор нагляден, груб и безотказен. Газонокосилки – на последнем рубеже обороны; помнишь, как Эш рубил нежить пропеллером в «Зловещих мертвецах 3»? Впрочем, не все так просто – грибы, выпадающие из зомби монетки и хищное растение с зубами украдены из Nintendo-эпопеи про Марио, а это уже третья реальность. Грибы нужны для ночных сражений в условиях ограниченных ресурсов и начинают плодоносить со-о-олнышком под конец миссии, как раз когда на картофельные мины прет самая большая волна дохлятины и энергия уходит влет. Похоже на DoT- и HoT-эффекты из WoW. Красное предупреждение поперек экрана о начале массированной атаки – усугубляет.

Еще есть зомби-шестовики, которые перемахивают через редуты. А вот в Dune 2 полтора десятка лет назад такого не было. Видишь ли, в прародительнице всех RTS была скрыта мини-игра: понастроить дающих энергию ветряных ловушек, наклепать побольше турелей (желательно ракетных) и смотреть, как Харконнены пытаются преодолеть насыщенную оборону. И злорадно хохотать, пока на карте не кончится спайс. Только чего-то не хватало. Разнообразия, понятное дело. В Plants vs. Zombies его страшная уйма – и типов зомби, и видов растений десятки. Кроме мини-игр имеются еще пазлы, кроме кампании – одиночные схватки, есть деревенщина-торговец, чья речь почти так же неразборчива, как издаваемые ходячими мертвяками звуки. Нужно его навестить в трейлере и разобраться, за кого он...

Вообще, рассказывать о Plants vs. Zombies – дело неблагодарное. Как подробно описывать вкус спиртных напитков. Есть куча игр, о которых писать интереснее, чем в них играть. Данный случай не тот. Честно.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

Тюнинг автомобилей | carmusic | Форсаж

6 мес. **594, 00 руб.**
12 мес. **1056, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
2 мес. **1188, 00 руб.**

6 мес. **415, 80 руб.**
12 мес. 720 руб.
по спец. акции на сайте!

ТЕХНО LIFE

DVDXPERT | Т3

6 мес. **1080, 00 руб.**
12 мес. **1960, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

«GAMING»

Страна игр | Игромания

6 мес. **2400, 00 руб.**
12 мес. **4400, 00 руб.**

6 мес. **1300, 00 руб.**
12 мес. **2300, 00 руб.**

«ФОТО»

DigitalPhoto | Фото мастерская | Лучшие цифровые камеры

6 мес. **950, 40 руб.**
12 мес. **1716,00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188,00 руб.**

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1230,00 руб.**

«КИНО»

Total DVD

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2200, 00 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Дилер | МС Мобильные компьютеры | Железо

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

6 мес. **990, 00 руб.**
12 мес. **1790, 00 руб.**

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

LIFE STYLE

Хулиган. | Smoke

6 мес. **510, 00 руб.**
12 мес. **930, 00 руб.**

3 мес. **570, 00 руб.**
6 мес. **1080, 00 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком

6 мес. **432, 30 руб.**
13 мес. **858, 00 руб.**

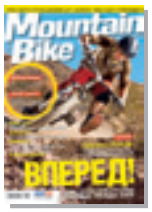
«СПОРТ»

Total Football | Onboard | skipass | Mountain Bike

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1220, 00 руб.**

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**



6 мес. **534, 60 руб.**
12 мес. **990, 00 руб.**

«БИЗНЕС»

Свой бизнес

6 мес. **890, 00 руб.**
12 мес. **1630, 00 руб.**

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. **2100, 00 руб.**
12 мес. **3720, 00 руб.**

6 мес. **2052, 00 руб.**
12 мес. **3744, 00 руб.**

6 мес. **3150, 00 руб.**
12 мес. **5580, 60 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Реклама

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Проверь глазомер – налей кружку кваса.

Мини-игра на реакцию. Найди два одинаковых сувенира.

КВАСНОЙ ДЕСАНТ НА ГАВАЙИ

Точка, точка, запятая, минус, рожица кривая, шесть палочек-волосинок, красная майка и синяя юбка – вот и получилась Масяня. Старинная наша и любимая знакомая родом еще из прошлого века. Ты помнишь, как все это было? Почти каждое редакционное утро начиналось не с кофе, а с мультика про Масяню. Потом зрители перебирались в курилку – обменяться мнениями и дисками и похохотать над очередным пассажем про директора.

Новые времена – новые нравы. Сегодняшние девятнадцатилетние предпочитают «Пол-литровую мышь» и мультфильм про мертвую девочку Ленор. Но Масяня никуда не делась, просто сменила род занятий, став отчаянной и неунывающей главной героиней двух казуальных игр сразу.

Подбери подходящий фон для физиономии.

Девушка успела поработать в бульварной газетенке, занимаясь расследованиями разных оккультных происшествий (ищи игру «Масяня под желтым прессом»), а потом отправилась на Гавайи, и не одна, а в компании с Хрюнделем и Лохматым: понежиться на солнце, поправить чахлое питерское здоровье и подзаработать денег в проекте по студенческому обмену.

С этой авантюры начинается сюжет еще одной «масяньской» игры – «Масяня и пляжные заморочки». Естественно, без происшествий дело не обошлось: пока путешественники разглядывали цветочки и обнимались с аборигенами, гавайская братва умыкнула весь багаж с деньгами и документами. Что, спрашивается, делать в подобной ситуации?

Наша троица решает организовать пляжный кооператив и вернуть утраченные капиталы. Для начала поставить на пляже бочку с квасом (откуда она на Гавайях?), а там будь что будет.

Эти предлагаемые обстоятельства как бы семафорят геймеру: «Чувак, сейчас будет стратегия». Вот только не обычная, а казуальная. Максимально упрощенная и понятная каждому, с минимумом экономических параметров и коротенькими товарно-денежными цепочками. Это не Settlers и уж тем более не SimCity. С другой стороны, подобная элементарщина расслабляет на сто один процент и не дает заскучать за колонками маловразумительных цифирок.

Ближайшая аналогия – всемирно покупаемая и людом обожаемая «Веселая ферма», но с поправкой на курортный сеттинг. Вместо кур и гусей ты будешь лелеять отдыхающих граждан, исполняя их желания: наливать квас, продавать шашлыки и коктейли, не забывая расставлять зонтики от солнца. Так же, как и в «Веселой ферме» (или, если угодно, в Diner`s Dash), все происходит в режиме реального времени, и нужно успевать делать десять дел сразу. Самые сноровистые предприниматели получат бонусные звезды. Эти пентакли используются для апгрейда существующих и покупки новых сооружений, покупки новых территорий и улучшения транспорта. Чем быстрее ты завезешь товары, тем большую прибыль получишь и, может быть, станешь обладателем почетного ачивмента – кубка или золотой медали. Ради этих наград и стоит проходить игру. Простейшая с виду задачка многократно усложняется, если требуется выполнить ряд дополнительных условий.

И в заключение о главном. О шутках и фирменном куваевском юморе. Масяня буквально сыплет остротами, каждое ее действие сопровождает меткое словечко, порой и не совсем цензурное, но от этого становится еще смешнее. Всех персонажей озвучивал Олег Куваев, а значит игра ни в чем не уступает оригинальному мультсериалу, а в чем-то даже его превосходит. ■

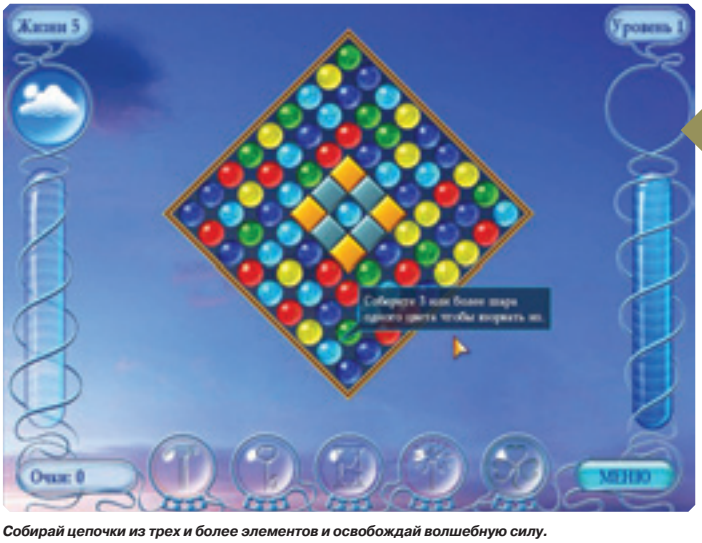
ДЕВЯТЫЙ ИМПЕРАТОР

Монтесума, он же Мотекусома, он же Моктецума Ксокойотцин. Девятый тлатоани (правитель) Теночтитлана. Он прославился благодаря вторжению испанцев, став последним императором ацтеков и одним из самых популярных индейцев в развлекательной литературе. После Виннету и Чингачгука.

На поиски сокровищ Монтесумы тебе и предстоит отправиться. Путешествовать будешь не в одиночестве, а в компании с хорошенькой студенткой-археологиней. Эмили Джонс сумела разгадать священную тайну ацтеков: для того чтобы найти дорогу к их столице, нужно собирать солнечные камни, они и укажут единственно верный путь к Теночтитлану.

На практике это сводится к обычной головоломке в стиле «три в ряд» (match three): составляем цепочки из одинаковых элементов и получаем искомые камни и бонусы. Казалось бы, ничего особенного, но не стоит торопиться с выводами. В «Сокровищах Монтесумы» используется любопытная система тотемов, которая и выделяет игру среди других казуальных развлечений. Стоит выстроить правильную цветную комбинацию и ублажить божка, как ты получишь сверхспособности. Главное – успеть за минутной стрелкой, иначе придется начинать уровень заново. Резюмируя впечатления, хочется сказать следующее: «Сокровища Монтесумы», несомненно, одна из лучших игр в этом жанре.

Одно удачное комбо может взорвать целый ряд камней.



Собирай цепочки из трех и более элементов и освобождай волшебную силу.

ПО ГОРАМ, ПО ВОЛНАМ

Учиться никогда не поздно. Будь ты хоть негром преклонным годов, всегда можно найти время для самообразования. Не хочешь изнурять себя чтением и зубрежкой? Попробуй метод казуальной релаксации – новую игру «Вокруг света». Расслабляясь и медитируя, ты получишь полезную информацию по географии, пособираешь пазлы, а заодно разовьешь свою логику и способность быстро принимать решения.

«Вокруг света» – это классическая головоломка в match-three-стиле. Составляя последовательности из трех и более одинаковых сфер, ты будешь очищать игровое поле от всевозможным препятствий: каменных плиток, замков и ловушек, мешающих свободному течению магической энергии. И еще один очень важный нюанс – в каждом шаре заключена мана определенного цвета. Собрав энное ее количество, ты получишь дополнительный бонус – сможешь разрушить отдельные камни, остановить время либо оросить поле волшебным дождем. В некоторых случаях без этой поддержки попросту не обойтись.

Тот, кто не хочет торопиться и желает просто приятно провести время, может выбрать особый «релакс-режим». Хронос остановит свой бег, и счастливый и умиротворенный геймер просто помедитирует, слушая переливы нью-эйджа и перезвон волшебных колокольчиков. И тут главное – не заснуть: игра расслабляет настолько, что через пару-другую уровней ты забываешь обо всем на свете.

СВОБОДНАЯ КАССА!

Пантеон компьютерных прелестниц пополнился еще одной симпатичной персоной. Широко распахнутые глаза, курносый нос и забавные веснушки – с этой девушкой стоит познакомиться. Не тушуйся! Ее зовут Амели, прямо как ту принцессу в доспехах и взбалмошную мадемуазель Пулен из культового фильма.

В отличие от ее тезок у Амели нет времени на всякие глупости и сражения. Девушка занимается бизнесом, а это серьезно. Ее дедушка отправился покорять Чомолунгму, оставив внучке свое кафе со всеми микробами и грязной посудой. Справиться с этим хаосом способна только женщина – прекрасная, удивительная и по-настоящему работящая.

Дел невпроворот. Нужно нанять поваров, навести порядок, поработать с дизайном интерьера, купить новое оборудование, успеть вовремя выполнить все заказы, а главное – привлечь в кафе новых посетителей. На каждый уровень отводится строго ограниченное количество времени. Не случайно «Амели. Кафе» относится к так называемым тайм-менеджерам, простеньким аркадам с элементами бизнес-симулятора. Часы тикают, а ты носишься и носишься между кухней и раздачей.

Игру трудно назвать оригинальной, тем не менее она определенно заслуживает внимания.

Знакомься – Амели. Умница, красавица и владелица ресторана.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДЕСЯТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер и художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал над созданием арта для Disciples 3, «Санитарами подземелий», Damnation, неанонсированными играми. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

МУДРОСТЬ:
ДОРОГО НЕ ВСЕГДА ЗНАЧИТ ЛУЧШЕ. МАТЕРЫЙ ФРИЛАНСЕР, КОТОРЫЙ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ИНТЕРЕСУЕТСЯ ЦЕНОЙ ТОГО ИЛИ ИНОГО ЗАДАНИЯ ВРЯД ЛИ СОЗДАСТ ЧТО-ТО УНИКАЛЬНОЕ. И НАОБОРОТ – ЕСЛИ У НЕ СТОЛЬ ОПЫТНОГО ХУДОЖНИКА ГОРЯТ ГЛАЗА ОТ ЗАДАНИЯ, ОН ВЫЛОЖИТСЯ НА МАКСИМУМ

Всем привет! Те, кто верит, что все в этом мире движется по спирали, определенно правы. Удивительно, но факт: чем мощнее становится каждая новая видеокарточка и чем больше гигагерц ты способен купить на Новый год, тем больше мы возвращаемся к играм давно минувших дней. И дело тут даже не в высокобюджетных ремейках в духе гриновского Bionic Commando. Новый виток игрового искусства принес всем нам… нет, не next-gen-арт с текстурами размером больше девятиэтажного дома. Сегодня мы наблюдаем возрождение забытых игр конца 1990-х – начала 2000-х. ТАК игровую графику уже давно не делают: художники оставили в покое гонку технологий и вернулись к старому доброму творчеству. Виновников два. Первый – Apple IPhone, для которого уже делается просто невероятное количество ремейков игр пяти-семилетней давности. Второй – новичок с невероятными амбициями. Технология Flash, когда-то потрясающе справлявшаяся с трансляцией мультиков в духе «Масяни», сегодня заиграла совершенно новыми красками и смело экспериментирует с третьим измерением.

Таким образом, все те, кто помнит, что раньше и мед был слаще, и игры лучше, совсем скоро получат отличный шанс стряхнуть пыль с легенд той эпохи. А подрастающее поколение приобщится к играм, о которых лишь слышало. Но вернемся к «Лоуполи»: специалисты по рисованию диффузных текстур и сверхнизкополигональному моделированию вновь становятся крайне востребованными. О возможностях возрождения классических игр и арта нам расскажет Дмитрий Демьяновский, ветеран игровой индустрии, талантливый программист и гейм-дизайнер. Также в данном выпуске «Мастера» мы представляем специальный материал, посвященный созданию потрясающих героев игры Demigod, написанный эксклюзивно для «РС ИГР» в офисе Gas Powered Games.

DEMIGOD: РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ ГЕРОЕВ РАЗМЕРОМ С МОСКВУ-СИТИ

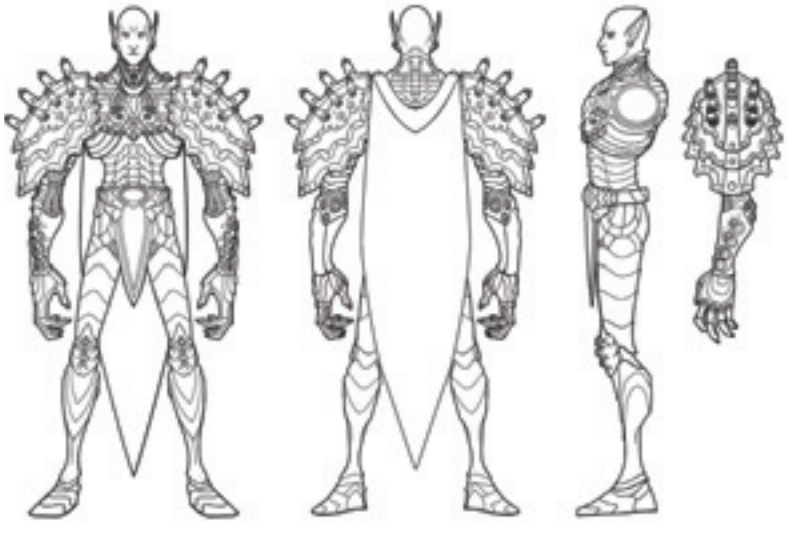
В твоих руках ценный артефакт – давно обещанный материал о создании персонажей из игры Криса Тейлора (Chris Taylor) Demigod. В прошлом номере мы рассказали о ней, заслуженно выставив высокую оценку. Основа основ Demigod, ее конек – потрясающие, огромные, невероятные персонажи. Художники студии GPG с удовольствием рассказали «Мастеру» о том, как создавался в полигонах и текстурах величественный Алый Господин Эреб. Им слово. Слушай и мотай на ус!

ХАРИЗМА И КАЧЕСТВО ПРОРАБОТКИ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ЗАЧАСТУЮ ОПРЕДЕЛЯЮТ КОММЕРЧЕСКИЙ УСПЕХ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ ИГРЫ.

MILESTONE 1: КОНЦЕПТ/ДИЗАЙН

Идея внешнего вида Алого Господина Эреба в следующем: мы хотели показать, что в его костюме, как у любого порядочного вампира, постоянно циркулирует и перерабатывается кровь. В первоначальных набросках он был больше похож на титулованного игрока в американский футбол или самого настоящего рестлера – брутальный, с мощной мускулатурой. Но мы отказались от этого варианта, так как хотели сделать каждого из персонажей в игре индивидуальным, то есть отличным от других настолько, насколько возможно. Качков у нас уже было достаточно, и Господин получил более изящный и стройный силуэт, как и подобает настоящему классическому вампиру, живущему на свете вот уже несколько тысячелетий. Также для придания более жуткого и зловещего вида мы заметно увеличили его руки и пальцы. Получился в итоге такой таинственный и величавый вампирище, которого мы и отрисовали в нужных проекциях для последующего точного моделирования уже в трехмерном редакторе. Но прежде хотелось еще увидеть и его характер – понять, как он поведет себя в сражении, как использует свою магическую энергию! Для этого были нарисованы так называемые action concept – динамичные быстрые наброски, запечатлевшие нашего красавчика в различных атмосферных позах. В ходе обсуждения мы решили, что Господин должен сохранять свой королевский суверенитет и интеллигентность аристократического общества даже в пылу сражений.
Также нам было крайне важно сделать различия между персонажами в игре заметными не только внешне, но и «внутренне»: по манере ведения боя, по различным анимациям, да по походке, в конце концов! Мы учитывали эти факторы при обдумывании и разработке новых существ в Demigod.

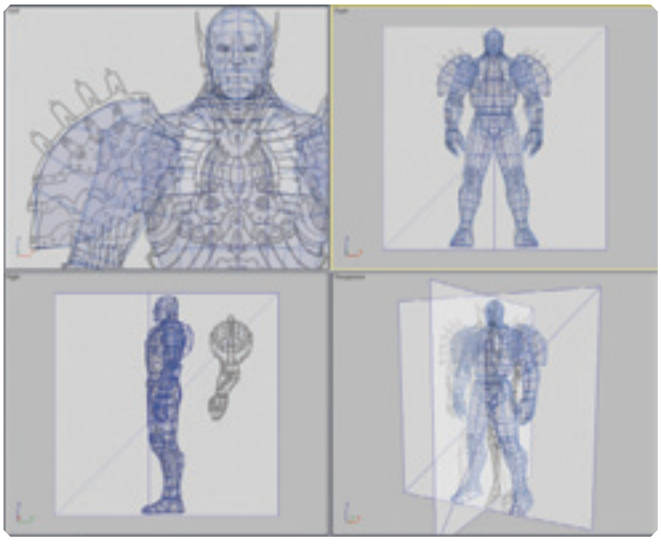
Один из первых концептов Алого Господина. Поиск настроения.



Ортогональные проекции Эреба с финальными пропорциями. Крайне важная часть работы над образом, которой многие начинающие художники пренебрегают или брезгуют.

Наброски вампира в движении! Позволяют увидеть его образ глазами аниматора.

Черновая трехмерная болванка, основанная на первоначальном концепте.



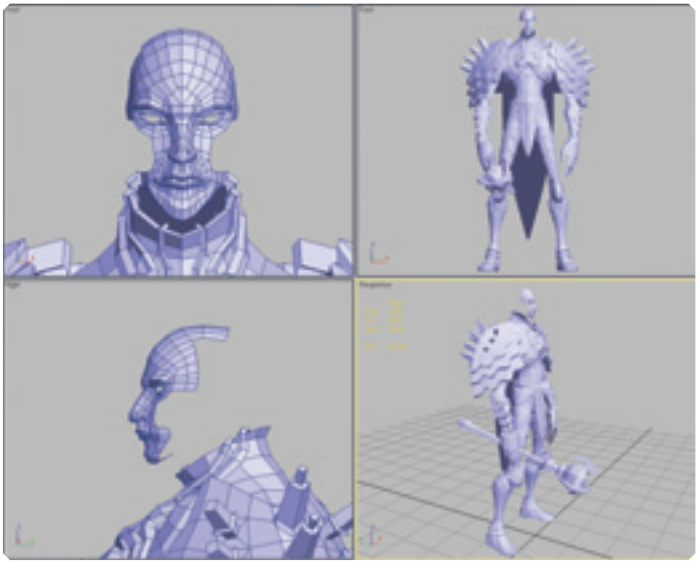
MILESTONE 2: МОДЕЛИРОВАНИЕ

После того как финальный концепт был одобрен, мы начали переводить нашего героя в «трехмер». Персонажи задумывались к реализации с очень высоким вниманием к деталям и проработке – это позволяло как получить потрясающих персонажей для игры, так и впоследствии использовать героев в максимальном качестве для пререндеренных видеороликов и рекламных промоартов. За основу взяли ортогональные проекции Алого Господина, по которым создавалась его трехмерная болванка в 3ds Max. Это первый и очень важный шаг в создании образа – работа над силуэтом персонажа. Также сейчас мы смотрим, насколько хорошо то, что нарисовано на двухмерном концепте, может быть реализовано в трехмерном измерении с сохранением лимитированного полигонажа. На данном этапе очень легко и быстро можно сделать любые изменения в его форме и облике.

После того как базовый меш создан и утвержден, отправляем его в отдел анимации для привязки скелета и проб движений. Этот подход используется не слишком часто в игровой индустрии (обычно на анимацию отправляют уже полностью готового персонажа), но нам необходимо получить замечания от аниматоров по образу героя задолго до завершения работы над трехмерной моделью. Каждый из персонажей Demigod уникальная личность, и образ героя в игре зависит как от его внешнего вида, так и от его действий (анимации). Поэтому крайне важна одновременная, параллельная работа обоих отделов над обликом героя. Понимая, как будет двигаться персонаж, можно лучше продумать его дизайн, и наоборот. Взаимодействие с аниматорами принесло свои плоды, и после ряда внесенных в модель изменений мы продолжили работу над детализацией персонажа. Все ключевые формы и крупные детали создавались заранее, еще до запуска Zbrush. Мы внимательно продумывали взаимосвязь каждого этапа работ со следующим нашим шагом. В частности, использование четырехугольников и значительное внимание к топологии позволило нам эффективнее работать на этапе скульптинга уже напрямую в Zbrush. Движок Demigod очень хорошо позволяет показывать в кадре высокодетализированные объекты, что практически не ограничивает свободу творчества в работе. К примеру, посмотри на лицо – его детализация в игре вышла даже чуть выше, чем необходимо.

Поправленная трехмерная модель с подкорректированными пропорциями. Теперь персонаж смотрится в 3D заметно более выигрышно.

Финальная низкополигональная модель Эреба.



В работе. Создание детализированного лица персонажа для игры.

Развертка персонажа, созданная в программе UVLayout.

MILESTONE 3: РАЗВЕРТКА

После завершения работ над трехмерной моделью Алого Господина мы приступили к созданию развертки. Качественную развертку можно создать и стандартными средствами 3ds Max/Maya, но наш выбор пал на специализированную утилиту UVLayout – мощное средство для создания качественной развертки трехмерных персонажей. Зная, что движок игры работает максимально эффективно при применении одной текстуры на модель, мы создали цельную общую развертку на всего героя, расположив элементы таким образом, чтобы их можно было наиболее удобно текстурить и корректировать впоследствии. Обрати внимание, на развертке многие элементы симметрично отзеркалены именно в тех местах, где швы практически не будут заметны в игре. Это существенно облегчает доводку и коррекцию «бесшовной» модели в том случае, если активно используются карты нормалей. UV успешно завершен, и модель отправляется в Zbrush для детализации и полноценного цифрового скульптинга.

MILESTONE 4: СКУЛЬПТИНГ

Процесс работы в Zbrush не слишком подходит для подробного описания. Здесь происходит детализация персонажа, доводка его до «фоторила» – процесс важный и длительный, но не слишком интересный в описании. Идет скрупулезная проработка складок на одежде, черт лица, добавление всевозможных элементов и трещин и т.п. В первую очередь тут важно понимание того, как устроен реальный мир и как правдиво воссоздать его элементы (те же правдиво выглядящие складки на одежде). В этом тебе помогут десятки и сотни референсов и фотографий, да и сам окружающий тебя мир – стоит только присмотреться.

Высокополигональная модель Алого Господина.

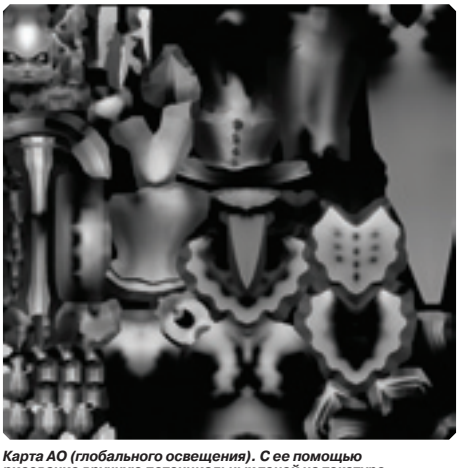
ПОПРОБУЙ ПОСЛЕ ПРОЧТЕНИЯ ЭТОГО МАТЕРИАЛА СКАЗАТЬ ЧТО ИГРЫ – ДЕЛО НЕСЕРЬЕЗНОЕ. ПОСЕРЬЕЗНЕ ДРУГИХ!

MILESTONE 5: ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Процесс текстурирования персонажей для текущего поколения игровых приставок и PC начинается с запекания AO и карт нормалей. С целью генерирования обеих текстур существует огромное количество программ (как стандартные 3ds Max, Maya, так и специализированные, например XNormal). В нашем случае для запекания AO (Ambient Occlusion – имитация глобального освещения) использовалась программа FAOgen, которая шустра и удобна в использовании.

Следует помнить, что карта AO полезна в первую очередь как начальная точка создания диффуза, но ее качество обычно годится лишь для применения на больших объектах. Гораздо более детализированную картину дает «нормал мап» – существует очень удобный способ получения всех нужных нам деталей из голубого канала (blue channel) карты нормалей в Adobe Photoshop. После полученную карту применяем поверх обычного диффуза через Multiply, а далее уже дорисовываем деталюшки, опираясь на полученные данные.

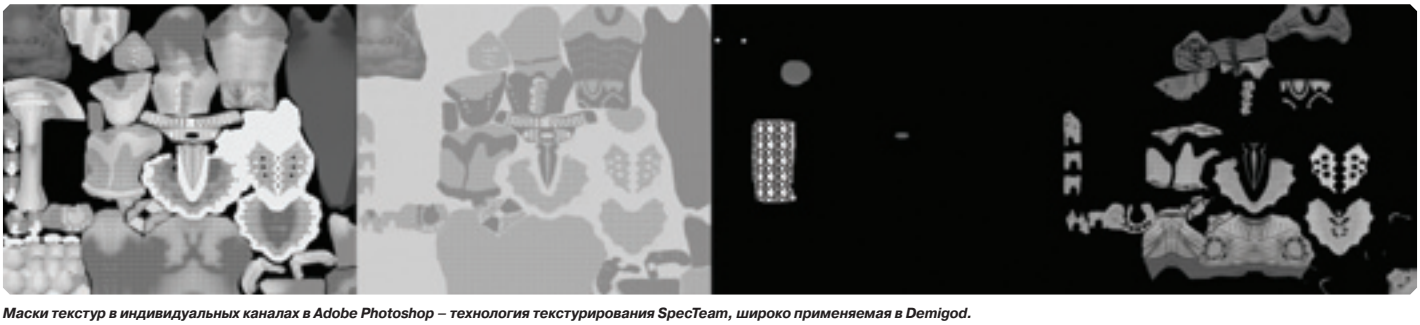
В процессе создания диффузной карты вначале мы разделяем цветом необходимые нам области, наносим поверх них полученные карты AO и голубой канал карты нормалей – все нужные элементы сразу четко располагаются на текстуре. Далее идет доводка деталей, проработка их по цвету, применение фототекстур для повышенной детализации (подробно о работе художника по текстурам мы говорили в прошлом номере «Мастера». – М.М.).



Карта AO (глобального освещения). С ее помощью рисование вручную потенциальных теней на текстуре потихоньку отошло в прошлое.

Карта нормалей персонажа, снятая с его высокополигональной модели.

Финальная диффуз-карта.



Маски текстур в индивидуальных каналах в Adobe Photoshop – технология текстурирования SpecTeam, широко применяемая в Demigod.

Еще одной особенностью создания текстур для Demigod является применение технологии текстурирования SpecTeam. Эта уникальная текстура состоит из четырех отдельных черно-белых изображений в каждом из каналов 32-битной текстуры: Red, Green, Blue и Alpha. Ты можешь сам это посмотреть в Adobe Photoshop (пункт channels). Смысл в том, что каждый канал используется как маска для определенных настроек рендера. В нашем случае Red контролирует коэффициент отражения (так называемая отражательная способность), Green функционирует как самый настоящий спекуляр, Blue отвечает за интенсивность и яркость свечения, а альфа-канал (Alpha) определяет и окрашивает цвет команды/игрока, отображаемый на персонаже. Одним словом, SpecTeam – очень полезная и удобная технология, экономящая время и ресурсы во время рендеринга.

MILESTONE 4: ШЕЙДЕРЫ И РЕНДЕРИНГ В ИГРЕ

На последнем этапе все объединяется уже в самом движке игры. Во время визуализации (рендеринга) персонажей мы активно используем сложные шейдеры, чтобы добиться максимальной правдоподобности и реалистичности на экране монитора. Шейдеры позволяют определять, каким образом будут использоваться те или иные текстуры, и грамотно сочетать их, получая настоящую феерию в кадре.
В самой игре Алый Господин, мрачный могущественный полубог, творит настоящие безумства – он умеет кусать врагов и мгновенно выпивать их кровь (классика), а в случае опасности может резво переместиться в более спокойное место. Попав в засаду или окружение, Эреб способен превратиться в ядовитый туман, отнимающий жизнь у врагов и лечащий дружественных союзников. Благодаря своей потусторонней мощи он представляет собой настоящий кошмар для любого противника. Не случайно даже самая храбрая вражеская пехота предпочитает не идти на Господина врукопашную – бытуют легенды, что все, кто пал возле Алого Господина, возрождаются в виде жаждущих крови ночных охотников – бездушных слуг полубога. В общем, образ и характер героя слились воедино. Отличная работа!

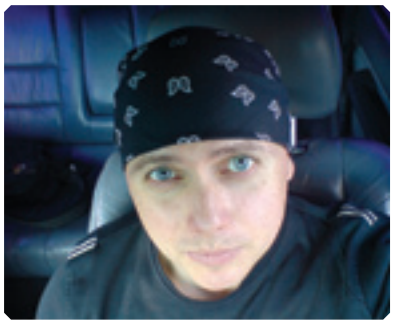
Поэтапное отображение Эреба в движке.

Таким мы видим Алого Господина непосредственно в игре!

Таким образом, мы прошли весь путь создания героя из Demigod. В работе над персонажем приняли самое активное участие гейм-дизайнеры, концепт-художники, моделлеры, художники по текстурам и аниматоры студии Gas Powered Games, за что им огромное спасибо. В итоге получился цельный интересный образ, хорошо узнаваемый игроками, но меж тем свежий и интересный. Смеем надеяться, что процесс разработки персонажей текущего поколения стал для тебя чуточку ближе.

P.S. Редакция выражает благодарность коллективу Snowball Studios и лично Владимиру Торцову за помощь в организации материала.
P.P.S. Когда ты будешь читать эти строки, международный конкурс игровых художников Dominance War IV подойдет к своему логическому завершению. А пока здесь, в нашей реальности, перед самой сдачей этого номера в печать, интрига только нарастает: судьи начинают кропотливую работу, выбирая лучших из тысячи (!) уникальных персонажей со всего мира. Как мы уже говорили в прошлом номере, приятно и здорово, что среди армии виртуальных бойцов за судьбу галактики есть множество наших соотечественников, а среди них и читатели нашего журнала. Сейчас мы готовим подробный материал о главной цифровой войне года и расскажем тебе обо всем уже в следующем номере «Мастера».

PROJECT SKYLANCE: FLASH ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ



Дмитрий Демьяновский хорошо известен нашим читателям как человек, внесший огромный вклад в разработку первых «Корсаров», «Пиратов Карибского моря» и «Disciples 3: Ренессанс». По иронии судьбы он часто выполнял функции гейм-дизайнера, руководителя проекта, ведущего программиста, но главной его любовью был и остается дизайн. Совсем недавно Дима практически не интересовался разработками на Flash, трудясь над классическими клиентскими программами. Но бурное развитие технологий и выход десятой версии Adobe Flash сильно изменили его представления (да и наши тоже, об этом чуть далее) о том, как можно поставить технологию «флеш» на службу игровой индустрии.

? Привет, Дима! Расскажи, пожалуйста, что это за птица – Project Skylance?

Дима: Привет, «РС ИГРЫ». Проект возник как развитие идей по использованию трехмерного контента в новой (10-й) версии Adobe Flash (за что ей нужно сказать отдельное спасибо). После целого ряда тестов были выяснены открывающиеся (немалые) возможности и создан новый движок для разработки проектов на платформе Flash – Skylance Engine. Но для того чтобы показать всем желающим возможности «флеша» и наш серьезный подход к разработке, одной технологии сегодня мало. Так же как Epic Games продавала Unreal 3 Engine с помощью красот Gears of War, мы решили сделать свою игру на новой технологической платформе – Project Skylance (может быть, слишком громкий пример, но тем не менее он самый правильный). В ней я занимаюсь решительно всем: идеей, руководством, программированием, артом, но, конечно, я работаю не один, мне помогает небольшая команда ветеранов индустрии.

? Расскажи о технологии трехмерного Flash. Сам «флеш» мы все знаем уже много лет как двухмерный, порой даже просто как векторный пакет, с рисованной анимацией. А какие возможности открываются у «нового» Flash для игровой индустрии?

Дима: Технология стала актуальна именно сейчас благодаря двум факторам: происходящему с высокой скоростью совершенствованию процессоров и развитию Adobe Flash Player, в котором появилась поддержка базовых функций по работе с трехмерной графикой, а также многие другие изменения в лучшую сторону: новые типы данных, значительное повышение скорости исполнения кода Action Script и т.д. Что касается возможностей, то их потенциал огромен, хотя, может быть, не так заметен на первый взгляд. Дело в том, что теперь можно использовать более классический подход в создании игровых проектов для браузеров и уже без приставки «мини». Соответственно сегодня есть возможность возродить многие трехмерные жанры внутри браузеров, причем игры не будут требовать установки нескольких гигабайт информации на жесткий диск, скачивания или покупки диска, не возникнет проблем с совместимостью. Вполне вероятно, что целый пласт потенциальных игроков, пропустивших в свое время игровой период конца 1990-х – начала 2000-х (золотую эпоху игр, еще без новомодных технологий карт нормалей и продвинутого HDR-освещения), откроет для себя огромный мир легендарных игр...

? А что за игра под Skylance? О чем она? Расскажи, пожалуйста, почему ты выбрал именно игру для демонстрации возможностей своей технологии? И будет ли это настоящая игра или красивая, но скорее технологическая демка возможностей движка?

Дима: Я думаю, еще рано раскрывать все карты. Проект задумывался как демонстрация технологических возможностей, но по мере развития и непосредственной разработки, как это часто бывает, вышел за границы простой техдемки, начал обрастать деталями и сюжетной линией, стали вырисовываться характеры персонажей. Первая игра, которую мы запустим совсем скоро и с которой может ознакомиться каждый желающий, станет своего рода приквелом к более масштабному игровому проекту. А пока мы хотим познакомить игрока с вселенной Skylance (совпадения в названиях движка и игры не случайны – движок создавался для работы над ним). Хорошие игры всегда приносят в жизнь Приключение, надеюсь, и эта не разочарует игроков. А взяться за новый проект заставил мой неугомонный характер!

? С точки зрения программиста насколько Flash (Action script) интересен для решения данного рода задач? И хорошо ли он подходит для создания компьютерных игр?

Дима: Любой язык программирования всего лишь средство, и нужно это хорошо понимать. На сегодняшний день возможностей Action Script 3 хватает для создания

Это скриншот из Flash. Мы видим настоящую трехмерную сцену и персонажей, созданных в 3ds Max. И все это в окошке браузера.

Концепт-арт крысиного босса. Перед воплощением любого персонажа в 3D рисовался подробный концепт, полностью передающий его образ. Впоследствии этот образ необходимо было как можно ближе воссоздать в строгих ограничениях по полигонажу. Подробнее о том, как создавался арт для игры на технологии Flash, мы расскажем в следующем номере.

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС! PROJECT SKYLANCE ПРЕДСТАВЛЯЕТ

«РС ИГРЫ» предлагают своим читателям принять участие в разработке компьютерных игр и, быть может, найти свое место под солнцем! У тебя есть возможность поучаствовать в разработке игры Project Skylance в качестве художника по персонажам (character artist) и/или сценариста и гейм-дизайнера. Для этого разработчики игры любезно предоставили тебе возможность прикоснуться к самому «вкусному» – образу главной героини. Любая информация о секретном агенте Skylance держится в тайне, тем самым она порождает самые невероятные слухи и легенды о ее прошлом. У тебя есть шанс придумать свою историю героини!

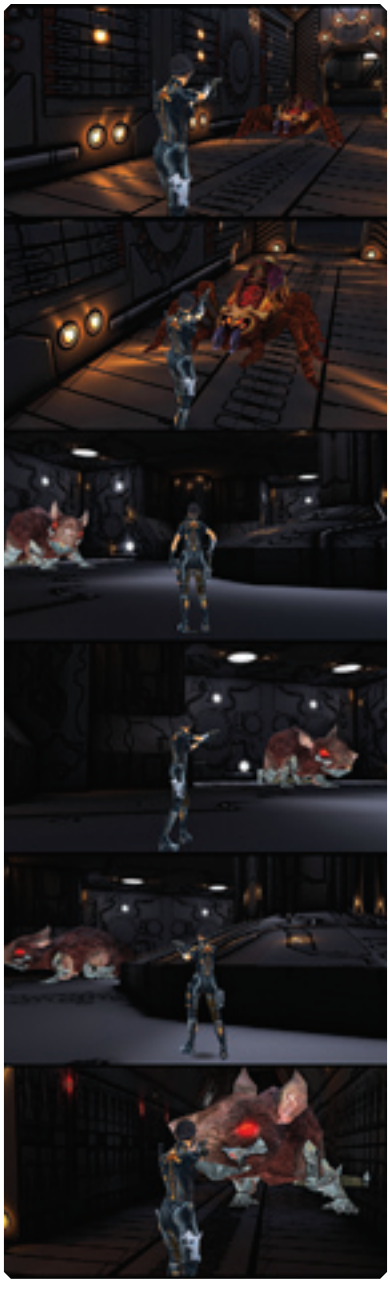
Номинация «Сценарий»: необходимо придумать и составить краткую биографию главной героини игры, основываясь на ее внешнем виде (смотри иллюстрацию). Придумать ей имя, возраст, место рождения, привычки, послужной список – словом, все, что придаст глубину характеру. Главное, что будет оцениваться судейской коллегией: смелые и логичные идеи, близость текстового описания к визуальному образу.
Номинация «3D»: необходимо замоделить и затекстурить нашу прекрасную девушку по имеющемуся концепту, укладываясь в полигонаж 1500 треугольников и текстуру 512x512. Это то, о чем мы говорим в «Мастере Лоуполи» уже который месяц, и это твой шанс попробовать себя в деле на настоящем проекте.
Победитель в каждой номинации получит по отличной мышке Razer Krait от разработчиков, а также лицензионную версию Project Skylance и попадет в титры игры. Лучшие работы, включая мини-интервью с победителями, мы напечатаем в журнале. А таланты, проявившие особое старание и продемонстрировавшие жажду работать, смогут попробовать себя в создании графики для игры уже всерьез (в качестве фрилансеров).
Срок проведения конкурса – с момента выхода журнала до 1 августа 2009 года. Ждем твоих писем на BeyondDark@mail.ru с темой «Конкурс Skylance». Принимаются самые необычные, смелые идеи и их воплощения.

ПОТЕНЦИАЛ FLASH ОГРОМЕН, ВСКОРЕ МЫ УВИДИМ ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ ИГР. НИКАКИХ ПРОБЛЕМ С СОВМЕСТИМОСТЬЮ – НЕСКОЛЬКО МИНУТ ЗАГРУЗКИ И МОЖНО ИГРАТЬ!

очень серьезных проектов. Конечно, писать сложные приложения на AS немного труднее, чем мы обычно пишем на C++, отчасти из-за уже устоявшихся привычек, отчасти из-за ограничений – каких-то возможностей очень не хватает, но выход всегда можно найти. Если сомневаешься, посмотри на наш проект.

? Какие ограничения накладывает Flash на работу трехмерных художников? В чем его отличия от движков начала 2000-х годов и от современных игровых движков, в которых используются последние возможности видеокарточек и Direct X?

Дима: Главное отличие – все верно – в том, что Flash работает исключительно на возможностях твоего процессора, не задействуя видеокарту или последние возможности Direct X. Впрочем, в этом есть свои плюсы – универсальность и возможность использования достаточно большого объема памяти для текстур игры, так как все данные хранятся непосредственно в ОЗУ. Для тех, кто работает с артом (моделлеры и художники по текстурам), задачи практически не отличаются от обычных (для клиентских проектов), разве что полигонаж большой не нужен, и соответственно тем, кто утерял навыки по созданию низкополигональных моделей, приходится их восстанавливать. Не нужны и модные шейдеры и продвинутые материалы. Упор (как в конце 1990-х в нашей индустрии) делается на грамотную оптимизацию арта и рисование четких, красивых диффуз-текстур.
Что касается кода, то он приближен к тому, чем пользовались на заре трехмерных игр, во всяком случае если перечислить использованные технологии, то многим бы они показались знакомыми. Однако оптимизация кода является критической. Надо помнить, что Action Script – это скрипт, хоть и скомпилированный, а отрисовка треугольников идет на процессоре. Хочу заметить, что многие современные игры, имеющие в системных требованиях мощные современные системы или предназначены для приставок последнего поколения, смотрятся бледно по сравнению с хорошим проектом прошлого тысячелетия (или консолями предыдущего поколения). Например, можно вспомнить Final Fantasy 12, где команда Square вытянула качество графики на фантастический уровень. Так что я считаю, что мы можем создавать игры, не уступающие мировым проектам по качеству картинки, а уж интересность конечного продукта целиком дело разработчиков, здесь движок всего лишь средство, которым надо умело воспользоваться…



Игровой процесс Project Skylance. «Флеш» в действии!

Узнать больше и оценить лично возможности технологии Adobe Flash можно уже сейчас на официальном сайте проекта www.skylance.net.

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Июль традиционно является застойным периодом в игровой индустрии. Новых проектов практически не выходит, и даже поток новостей, скриншотов и видеороликов почти иссякает. Впрочем, на прошедшей в начале июня E3 мы получили достаточно «вкусностей». Один трейлер The Old Republic чего стоит! Кроме того, наконец анонсирована MMO от Trion World Network, которую мы упоминали в прошлом выпуске новостей. Особых подробностей о Heroes of Telara пока нет (кроме того, что персонажу можно развивать все классы и подклассы и менять их в процессе игры), поэтому рекомендуем посмотреть видео, скриншоты и арт на www.heroesoftelara.com

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

В Dragonica все такие миленькие…

DRAGONICA

Dragonica – яркая аркадная MMORPG, которую разрабатывает студия Barunson Interactive. Четыре класса персонажей, тысяча квестов, несколько PvP-режимов, боевка, завязанная на комбо, питомцы, свадебки – в общем, все, как и должно быть в онлайновой ролевке родом из Южной Кореи. Проект явно на любителя, но, как показывает жизнь, таковых в России набираются десятки тысяч. Недавно завершилось закрытое бета-тестирование Dragonica. Несколько недель серверы были отключены, но уже 10 июня они снова заработали. Стартовал открытый европейский бета-тест. Запись ведется по адресу dragonica.gpotato.eu. Можешь исследовать вдоль и поперек два континента, прокачать своего героя до 60-го уровня и принять участие в PvP-сражениях на 50 персон. До релиза Dragonica остались считаные дни. ■

WAKE UP, NEO

Люди забороли Матрицу. И закрыли.

The Matrix Online наконец-то закрывается. Почему наконец-то? Да потому что мало кто верил в то, что эта MMORPG протянет хотя бы год. Впрочем, когда The Matrix Online анонсировали на выставке E3 2002, вокруг «Матрицы» еще царил ажиотаж. Боссы Warner Bros. Interactive Entertainment прикидывали будущую прибыль. Однако разработка затянулась, и, когда в марте 2005 года заработали серверы игры, агент Смит с Морфеусом уже вышли из моды. Онлайновая «Матрица» игроков не заинтересовала. «Братцы Уорнеры» за копейки сбагрили непопулярный проект компании Sony Online Entertainment. Новый хозяин сократил количество серверов, дабы в мире Нео не было столь пустынно. В игре также появилась динамично обновляемая реклама. Эти меры продлили жизнь The Matrix Online на какой-то срок.

И вот давно ожидаемый финал. 31 июля «Матрицу» отключат. Немногочисленным поклонникам игры, оплатившим подписку на несколько месяцев вперед, обещают вернуть деньги. Фэнов предупредили, что все права на The Matrix Online принадлежат Warner Bros. и SOE и обе компании будут бороться с неофициальными серверами. Геймеров просят не роптать, смириться и поискать себе другую MMORPG по нраву. Тех же, кто решил остаться с The Matrix Online до конца, ждет «эпический» финал – масштабное срежиссированное внутриигровое событие. Ну а после его завершения всем пора назад, в реальный мир. ■

EA МЕНЯЕТ ПРАВИЛА ИГРЫ

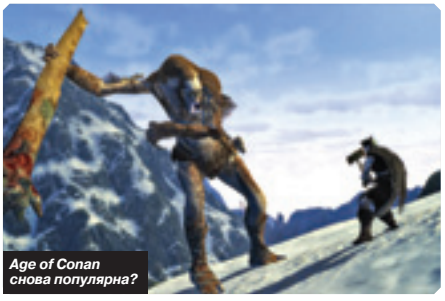
Даже не верится, что такая игра запустится в браузере.

В Tiger Woods PGA Tour Online можно играть и на Mac.

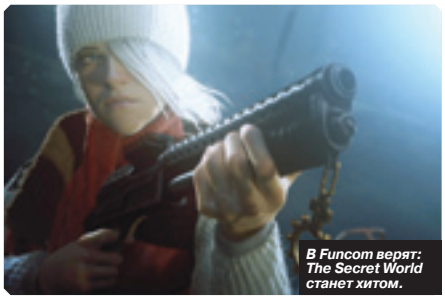
На протяжении последних лет геймеры, выбравшие PC в качестве игровой платформы, крайне недовольны лейблом EA Sports. Дело в том, что консольные версии спортивных симуляторов от Electronic Arts куда лучше тех, что продают персональщикам. Вдобавок многие игры вообще не доходят до нас. Нет бокса, нет гольфа, нет американского футбола. С этого года нет даже хоккея! Генеральный директор Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) прямо заявил: выпускать спортивные симуляторы на PC невыгодно – прибыль достается пиратам. «Нынешняя бизнес-модель не работает!» – признал глава издательства.

Но, кажется, решение найдено. Этой осенью мир познакомится с Tiger Woods PGA Tour Online. Графически и по геймплею игра очень похожа на Tiger Woods PGA Tour 10, которая скоро выйдет на консолях. Однако есть одно важное отличие. Tiger Woods PGA Tour Online – браузерный онлайновый проект. Не нужно покупать диск. Игра запустится на PC или Mac в твоем любимом браузере, все необходимые данные «полются» с серверов EA. Изначально будут доступны шесть полей, но постепенно их количество увеличится. Обещаны регулярные турниры геймеров. За доступ к Tiger Woods PGA Tour Online придется платить ежемесячную абонентскую плату. Также будут продаваться одежда, клюшки и прочая гольф-дребедень. Если новая бизнес-модель заработает, не исключено, что в 2010 году мы услышим о NHL Online и NFL Online. ■

КОНАН ПРАЗДНУЕТ ВМЕСТЕ С FUNCOM



Age of Conan снова популярна?



В Funcom верят: The Secret World станет хитом.

Когда мы писали в прошлый раз о компании Funcom, у норвежцев все было очень плохо. В 2008 году студия потеряла почти 34 миллиона долларов. На счету оставалось еще порядка 40 миллионов – на какое-то время хватило бы, но, если бы тревожная тенденция сохранилась, пришлось бы сдать офис в Осло под магазин промтоваров.

К счастью, дела пошли на лад. Первый квартал 2009 года Funcom завершила с прибылью в 1.5 миллиона баксов. Руководство славит свою кормилицу – онлайновую фэнтези-ролевку Age of Conan. Норвежцы уверяют, что интерес к этой MMORPG снова растет и популяция игроков стабильно увеличивается. Правда, количество активных подписчиков держится в секрете. Сейчас контент для Age of Conan клепают 140 разработчиков Funcom. Еще сотня трудится над другой онлайновой MMORPG – The Secret World. Кстати, в мае Age of Conan исполнился годик. Геймеры, проведшие в мире Конана более шести месяцев, получили подарок – ячейку для еще одного персонажа. Всем остальным игрокам раздавали виртуальные петарды, чтобы запускали фейерверки по случаю праздника. ■

Street Fighter Online нокаутировали.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ В ОНЛАЙНЕ

Street Fighter Online: Mouse Generation с самого начала была нелепой идеей. Ну скажите, зачем было завязывать всю систему управления на мышке? Щелчок левой кнопкой – удар кулаком, правой – ногой, плюс спецатаки. Тем не менее в 2008 году студия Daletto сумела купить права на разработку проекта у издательства Capcom и довела игру до релиза. Однако долго Street Fighter Online не протянула. Как стало известно на днях, 31 августа ее серверы будут отключены. Причины решения не разглашаются – смеем предположить, что эта игра попросту никому не интересна и не нужна. ■

Free Realms успешно стартовала.

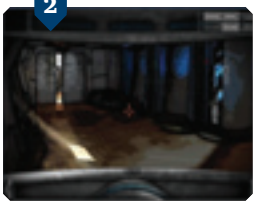
ММО ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ

В конце весны состоялся релиз семейной онлайновой игры Free Realms. Sony Online Entertainment сулила качественный бесплатный ММО-проект и, судя по позитивным рецензиям, сдержала обещание. Целевая аудитория оценила старания разработчиков. Всего за месяц в Free Realms было зарегистрировано 2 миллиона аккаунтов. 75 процентов игроков – младше 17 лет. Треть популяции – девочки. В Free Realms всем есть чем заняться: одни готовят еду, другие воюют с гоблинами, третьи участвуют в гонках. А родители покорно оплачивают виртуальные вещи и ячейки для дополнительных персонажей. ■

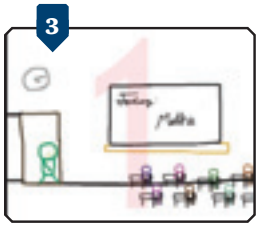
Автор:
Иван Гусев

КОСМОС, БОМБА, РОК

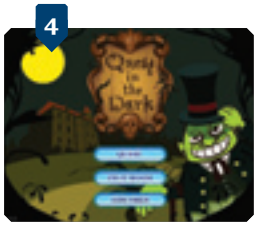
ROCK BAND SIM



MORNINGSTAR



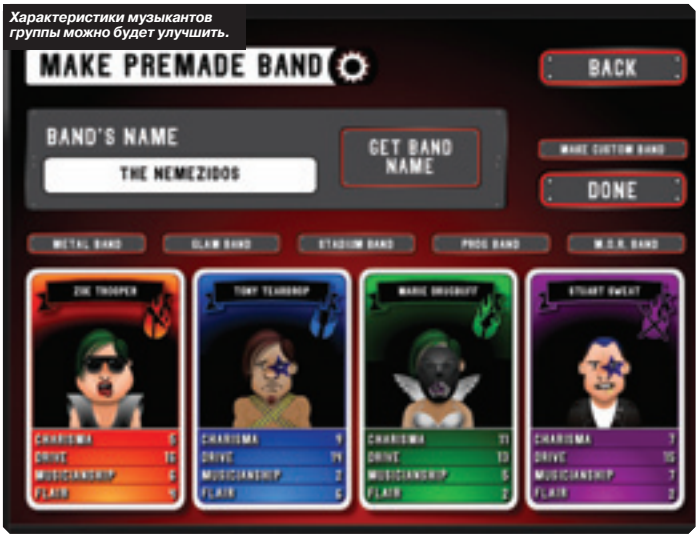
WHEN THE BOMB GOES OFF



QUEST IN THE DARK

MIRACLE WITCH

ЛЕТОМ ФЛЕШ-РАЗРАБОТЧИКИ, КАК И ВСЕ НОРМАЛЬНЫЕ ЛЮДИ, ЛЕНЯТСЯ. КОМУ ОХОТА РАБОТАТЬ, КОГДА ТАКАЯ ПОГОДА СТОИТ! ВЕРОЯТНО, ПОЭТОМУ ИГР СТАЛО ВЫХОДИТЬ МЕНЬШЕ. С БОЛЬШИМ ТРУДОМ УДАЛОСЬ ОТЫСКАТЬ ПЯТЬ ЛЮБОПЫТНЫХ ПРОЕКТОВ. МЕРТВЫЙ КОСМОС, ВЕДЬМЫ-НОВИЧКИ, ЯДЕРНАЯ БОМБА И НЕВЕСЕЛЫЙ РОК-Н-РОЛЛ – ВЫБИРАЙ ТЕМУ ПО ДУШЕ И ИГРАЙ!



Характеристики музыкантов группы можно будет улучшить.

ROCK BAND SIM

- **АДРЕС:** www.mousebreaker.com/games/rockbandsim/playgame
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1428KB
- **ОЦЕНКА:** 3

Сегодня каждый второй геймер обзавелся пластмассовой гитаркой. Казалось бы, флеш-разработчики, которые обычно живо реагируют на запросы рынка, должны наводнить интернет музыкальными играми в духе Guitar Hero или Rock Band. Но этого не произошло. Возможно, создатели флешек считают, что без оригинального контроллера ритм-игры теряют смысл. И с ними можно согласиться. По крайней мере недавно появившаяся Rock Band Sim производит не самое лучшее впечатление. Ты должен собрать рок-группу, сочинять песни, записывать их, покупать новые инструменты, улучшать музыкальные способности и, конечно же, выступать. Песня исполняется так: по экрану бегут значки, а ты в нужный момент нажимаешь стрелки клавиатуры. Поначалу Rock Band Sim производит благоприятное впечатление, но со временем понимаешь: этой игре не хватает фокуса, глубины. В ней нужно быть и менеджером, и исполнителем, и продюсером. Кем угодно, но не рок-легендой. ■

MORNINGSTAR

- **АДРЕС:** www.bubblebox.com/play/adventure/1362.htm
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 523KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Даже если ты недолюбливаешь адвенчуры, у Morningstar есть шанс изменить твое мнение. Игра цепляет уже вступительным роликом: космический корабль терпит крушение и главный герой по фамилии Пауэлл, глазами которого мы смотрим на мир, пытается спасти себя и капитана от гибели. Посадка выходит жесткой. Когда Пауэлл приходит в себя, на звездолете ничего толком не работает, а капитан парализован и с трудом разговаривает. Morningstar – вполне традиционный квест. В нем все двери закрыты, приборы не работают, а чтобы продвинуться по сюжетной линии, нужно набивать инвентарь отвертками, батарейками и прочим хламом и ремонтировать все, что попадается на пути. Капитан Новак всегда на связи – если не знаешь, что делать дальше, подскажет решение. Впрочем, большинство головоломок вполне логичны и решаются без лишней беготни по звездолету. Резюме: очень неплохая, атмосферная игра. ■

Пауэлл не снимает скафандр в звездолете.

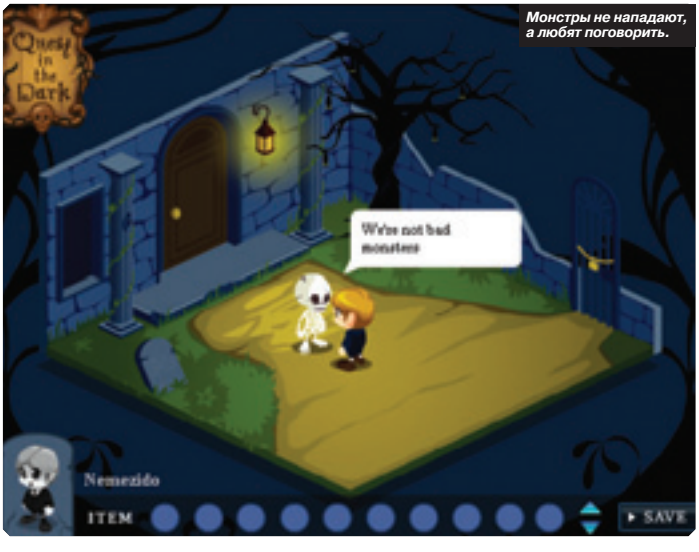
WHEN THE BOMB GOES OFF

АДРЕС: coolmoose.net/games/flash/wtbgo.php
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: высокая
РАЗМЕР: 881KB
ОЦЕНКА: 4

Ядерная бомба упадет ровно через пять секунд. Брюс Уиллис не придет на помощь, трагедию невозможно предотвратить. Все, что можно сделать, – помочь людям доделать их последнее дело. Впрочем, если не получится, никто ругать не станет. Все мертвы.

When The Bomb Goes Off – это, по сути, сборник пятисекундных мини-игр. Нарисовано все в нарочито примитивной манере, и диссонанс с серьезностью грядущей катастрофы добавляет проекту шарма. Действительно хочется помочь обреченным человечкам: этому – выпить пива, тому – вернуть сыну мяч. Таймер включен, на выполнение задания отводится всего пять секунд. За это время требуется понять, что от тебя хотят, и сделать. Переиграть уровень нельзя. Не успел, переходи к следующей сцене. В конце игры тебе покажут результат (сколько процентов дел ты успел завершить) и предложат начать сначала. Но помни, даже если ты поможешь всем человечкам, бомба все равно упадет.

«Еще по пивку?»



Монстры не нападают, а любят поговорить.

QUEST IN THE DARK

АДРЕС: www.arcadebomb.com/play/quest_in_the_dark.html
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 2162KB
ОЦЕНКА: 4

Quest in the Dark сделана в Японии и визуально напоминает какую-нибудь древнюю JRPG вроде Final Fantasy 4. Однако не дай кавайному дизайну одурачить тебя. Quest in the Dark – короткая, приятная адвенчура и ничего более. Она не рассчитана на хардкорных геймеров, в нее хорошо играть вместе с младшим братом. Оставь ему рутину (большинство головоломок просты), а сам выполни наиболее сложные задания.

Завязка игры незамысловата: непонятным образом ты, подобно кэрроловской Алисе, провалился в кроличью нору и оказался заперт в своем кошмаре. Кошмар, надо заметить, так себе – здесь даже чудовища добрые и неагрессивные. От тебя требуется исследовать дом, в котором ты оказался, собрать сотню предметов, использовать некоторые в подходящих местах и приготовить волшебное зелье – без него домой не вернуться. Учти, большинство подобранных объектов не используются и влияют только на конечный счет.

MIRACLE WITCH

АДРЕС: nigoro.jp/game/miracle
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 1471KB
ОЦЕНКА: 5

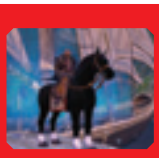
Miracle Witch – еще одна японская игра в сегодняшней подборке. Красивая, качественная, интересная. Она напоминает Legend of Zelda, только в ней все быстрее. Ты играешь за юную ведьму по имени Полфи, обучающуюся в академии волшебства. Когда злой король Е Вакуса вторгся на остров Хидлида, учителя отправили на войну неопытную колдунью. Такова традиция академии. Вдобавок новичков не так жалко.

Полфи слушается мышки и бежит, куда укажет курсор. Если щелкнуть левой кнопкой, ведьмочка атакует монстров пулеметной очередью заклинаний (можно использовать разные виды магии). На рожон лучше не лезть, потому что Полфи погибает с двух ударов. Предупрежу: Miracle Witch – игра сложная. Чтобы преуспеть, придерживайся трех правил: часто сохраняйся, исцеляйся при первой возможности (нужно постоять на месте пару секунд), уничтожай все, что видишь (найдешь много секретных локаций и сундуков с сокровищами).

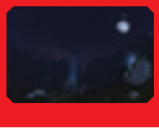
Полфи – слабенькая ведьма, так что не подставляйся под удар.

Автор:
Денис Кублицкий

Вот мы и победили Аделла – через секунду золотые мешки за открытое задание будут наши.



СТАТУС
ВОИНСТВУЮЩИЙ ЖРЕЦ ДРАЭЛЕН, РАНГ 40



ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ПОТЕРЯННАЯ ЛОЩИНА

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

КОГДА ВСЕ ПРОЙДЕНО

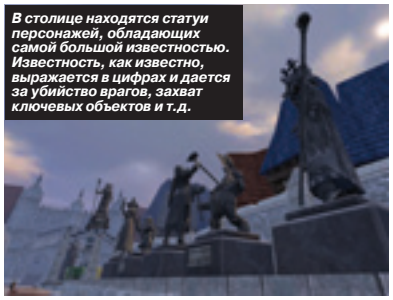
БОИ НА УЛИЦАХ СТОЛИЦ, БЫВШИЕ ДИКОВИНКОЙ ЕЩЕ МЕСЯЦ-ПОЛТОРА НАЗАД, НЫНЧЕ СТАЛИ ОБЫЧНЫМ ДЕЛОМ. БЫВАЕТ ДАЖЕ, ЧТО С УТРА ПОРЯДОК АТАКУЕТ ГОРОД НЕИЗБЕЖНОСТИ, А ВЕЧЕРОМ РАЗРУШЕНИЕ НАВЕДЫВАЕТСЯ В АЛЬТДОРФ. ИЛИ НАОБОРОТ. ИЛИ ОДНА ИЗ СТОРОН ВТОРГАЕТСЯ ВО ВРАЖЕСКУЮ СТОЛИЦУ ДВА РАЗА ЗА СУТКИ. ВПРОЧЕМ, ПЕРЕЙТИ НА ВТОРОЙ ЭТАП ЗАХВАТА ОПЛОТА ПРОТИВОБОРСТВУЮЩЕЙ СТОРОНЫ И ПОРЯДКУ, И РАЗРУШЕНИЮ УДАЕТСЯ ПОКА ОЧЕНЬ РЕДКО – ДЕЛО В ТОМ, ЧТО КЛЮЧЕВУЮ РОЛЬ В ПОБЕДЕ В ПЕРВОМ ЭТАПЕ ИГРАЮТ СЦЕНАРИИ, В КОТОРЫХ МОГУТ УЧАСТВОВАТЬ ТОЛЬКО ИГРОКИ ПЕРВЫХ ТРЕХ ЭТАПОВ.

Неизвестно, чем продиктовано такое решение, но факт – сейчас высокоуровневым персонажам путь в «столичные» сценарии заказан. Возможно, в Mythic посчитали, что раз принять участие в атаке вражеской или защите собственной столицы могут только персонажи 30-го уровня и выше, то пусть они этим и занимаются. А все остальные идут на сценарии. Но почему же они оказывают такое большое влияние на победу на первом этапе атаки столицы? Возможно, так разработчики подталкивают игроков к созданию новых персонажей (ага, зашел мелким «альтом», победил в сценарии и отправился дальше «фармить» столицу врага основным персонажем). В любом случае это нововведение патча 1.2.1 игроков совсем не радует – никто не хочет быть зависимым от низкоуровневых персонажей (а в столичном сценарии принимают участие по 30 человек с каждой стороны).

ГОРОД-УБИЙЦА

Изменения коснулись и «зеркал» столицы – при атаке создается определенное количество копий зон города, в каждую из которых может зайти по 48 игроков Порядка и Разрушения. И если раньше каждый игрок сам выбирал номер «зеркала», то теперь это происходит автоматически. Персонажи, состоящие в одной группе или одном отряде, все равно попадают в одну копию зоны, но зайти вместе двум отрядам (те самые 48 человек) сейчас практически невозможно. Кроме того, если по какой-то причине ты вылетишь из игры, то при повторном заходе окажешься перед воротами города. Кстати, то же самое относится и к подземельям, замкам и контрольным точкам. Зато в следующем обновлении Mythic обещает изменить этот механизм – если после дисконнекта ты

Высадка команды в Потерянной лощине.



В столице находятся статуи персонажей, обладающих самой большой известностью. Известность, как известно, выражается в цифрах и дается за убийство врагов, захват ключевых объектов и т.д.

вернешься в игру в течение нескольких минут, твой персонаж окажется в том же самом месте. В частности, это несколько повлияет и на битвы за крепости – выпав из игры в гуще боя (а такое бывает, когда в бою принимает участие много персонажей), ты без проблем сможешь зайти обратно, просто перезапустив клиент игры. Но вернемся к осаде столиц.

До патча 1.2.1, то есть еще совсем недавно, лучшую экипировку в игре можно было получить только при выполнении открытых заданий в осажденной столице. Более «простые» наборы брони добывались при захвате замков и фортов. Но, как водится, одним игрокам везло больше других, так что собирали нужные вещи они быстрее. Чтобы несколько компенсировать эту несправедливость, разработчики ввели медальоны и гербы – их можно найти на убитых персонажах противника, получить за захват замков, фортов и зон, а также при выполнении столичных заданий. Собрав определенное количество медалек, их можно обменять на экипировку. Конечно, выиграть золотой мешок все равно предпочтительнее, но хронические неудачники рады и медалям. Например, за выполнение десятка столичных заданий можно набрать достаточно медалек для покупки одной вещи. А золотых мешков за одно задание дают всего ничего на целую толпу игроков. Впрочем, даже несмотря на систему медальонов, собрать аналогичную экипировку в PvE, может быть, проще (но опять же все зависит от удачи), чем в RvR.

Во время атаки столицы банк, аукцион, учителя навыков и прочие НИП переезжают «за город».

Поэтому даже самые завзятые PvP'шники не брезгуют потратить несколько часов в неделю на убийство монстров.

ПОТЕРЯННАЯ ЛОЩИНА

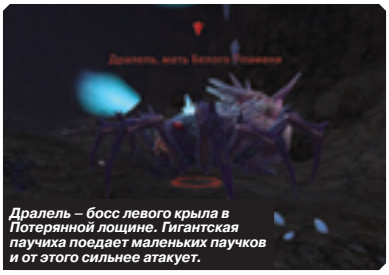
Warhammer не может похвастаться большим количеством высокоуровневых «данженов», где падают наборы брони. Помимо городских подземелий, о которых я рассказывал в прошлом дневнике, на данный момент в игре есть только одна такая PvE-зона – Потерянная лощина. Самый сложный и длинный инстанс в игре, полное прохождение которого даже у подготовленной группы занимает часа три. Неудивительно, что там можно найти лучшее оружие и очень хорошую броню: комплект доспехов Темного обета эквивалентен броне захватчика, которую можно заработать, выполняя открытое задание на первом этапе атаки столицы. Для многих классов броня Темного обета даже лучше доспехов захватчика, но собрать ее

Пылающий Альтдорф – что может быть приятнее для глаз наших зеленых «товарищей»?

ПОЛ БАРНЕТТ О БУДУЩЕМ MMO

В своем недавнем видеоинтервью сайту ablegamers.com Пол Барнетт (Paul Barnett), креативный директор Mythic Entertainment, поделился мыслями насчет развития многопользовательских игр. Пол считает, что время MMO с большим количеством контента (которые, помимо прочего, являются убийцами времени), уходит. На разработку и поддержку таких проектов нужно много финансов и людей, а игроки проводят онлайн долгие часы, но при этом постоянно требуют новых и новых возможностей. По мнению мистера Барнетта, будущее за играми с небольшим количеством контента, на которые пользователь будет тратить минимум времени в день, минут 15–30. В качестве примера он приводит «Тетрис» и старые аркады (думай о Mario Bros.). Правда, забывает добавить, что, хотя старые игры и проходились быстро, для этого были необходимы долгие часы тренировок.

Хотя в теории идея получить максимум удовольствия от игры за минимальное время, или «компрессия времени», как говорит мистер Барнетт, действительно звучит привлекательно, применительно к MMO это пока маловероятно. Жанр, в котором исторически сложилось так, что сильнее тот, кто проводит в игре больше времени, становится все популярнее, но не стремится меняться. Казуальная MMO? Возможно, но не сейчас. В данный момент нас вполне устраивают эпичные битвы, как на скриншоте. 15 минутами тут явно не обойдешься.



Драдель – босс левого крыла в Потерянной лощине. Гигантская паучиха поедает маленьких паучков и от этого сильнее атакует.

быстро вряд ли получится: за один проход лощины группе достаются лишь две пары каждого типа экипировки. Таким образом, даже неимоверно везучим игрокам (которым постоянно падают нужные вещи) придется пройти инстанс три раза. А учитывая пресловутый «корейский рандом», походы могут растянуться на несколько месяцев. Например, за пару десятков прохождений городских подземелий я так и не получил Стражницкие сапоги. Зато в Потерянной лощине оделся буквально за три похода. И если невезучесть в RvR компенсируется медальонами, то в PvE аналогичной фишки пока нет – потенциально возможность купить экипировку за специальные бартерные вещи появится лишь в новом дополнении, которое на момент выхода этого номера уже должно увидеть свет. Пока же я расскажу о том, что известно на данный момент (позволь говорить об обновлении 1.3 в будущем времени, поскольку на игровых серверах оно пока не установлено).

ПЕСКИ НЕХЕКХАРАНА

Земли мертвых – первая крупная зона, которая появится в Warhammer Online с момента запуска игры. Рассчитанные на высокоуровневых персонажей PvE- и PvP-локации, по словам Mythic, не призваны заменить собой столицы, однако сделают игровой процесс более разнообразным. В пески Нехекхарана можно будет добраться по воздуху, на дирижабле, причем для начала экспедиции твоя сторона должна собрать определенное количество ресурсов, которые можно найти в RvR-зонах.

Чтобы помочь захватить зону по очкам, иногда приходится выполнять открытые задания.

Если одна из противоборствующих сторон (Порядок или Разрушение) получает доступ в Земли мертвых, другая не может отправиться туда раньше, чем через полчаса. Земли мертвых – большая зона, где есть и открытые задания, и подземелья с ловушками и опасными боссами: если верить разработчикам, большинство новых «главных» монстров сильнее, чем Н-Кари – главный босс Потерянной лощины. Но и награды за их убийство соответствующие: помимо нового оружия и украшений в песках появится набор брони тирана, по характеристикам сравнимый с властительским набором брони, который, насколько мне известно, не собрал еще ни один человек с русского сервера.

Но самое интересное должно начаться, когда в Пески мертвых прилетят бойцы противоборствующей стороны. Авторы обещают нам осады экспедиционного лагеря противника и возможность войти в подземелье с боссами и попытаться убить находящуюся там группу врага. Правда, ранее пришедшие в инстанс бойцы могут активировать уже пройденные ловушки, чтобы выиграть время на убийство следующих боссов. Подобный подход (с переходящими из рук в руки зонами) уже был реализован в Dark Age of Camelot и Lord of the Rings Online, вот и посмотрим, насколько эта схема будет отличаться здесь. Кстати, во время игрового события, начавшегося после установки патча 1.2.1 и предваряющего запуск Земель мертвых, Mythic уже столкнула лбами игроков противоборствующих сторон, заставив их выполнять задания в RvR-зонах. В первый вечер битва за возможность собрать артефакты и убить нужных монстров практически не стихала. Причем проходила она в Горе грома – зоне, обычно обделенной вниманием игроков. Дело в том, что зоны на линии фронта «гномы – зеленокожие» довольно мудреные, поэтому в первую очередь противоборствующие стороны предпочитают захватывать эльфийские и имперские зоны. Но насколько изменится интенсивность боевых действий в связи с выходом следующего дополнения? Вероятно, об этом я расскажу уже в следующем выпуске дневников. До встречи!

Вид на форт зеленокожих, охраняющий подступы к Городу Неизбежности.

Гробница, выпавшая из потерпевшего крушение транспорта, который возвращался из Нехекхарана.

PC ИГРЫ

купон

10%

СКИДКА НА ЛЮБОЙ ТОВАР В ЛЮБОМ МАГАЗИНЕ «КАНТ»

PC ИГРЫ

СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ» И «КАНТ»

**ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» –
ПОЛУЧИ ПОДАРОК В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»**

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ

70 горных велосипедов

20 годовых карт Orange Fitness

40 часов Suunto

400 очков

6000 фляжек

А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!

подробности акции на сайте gameland.kant.ru

Каждый день в эфире Радио спорт разыгрываются подарки

РАДИО СПОРТ 93.2 FM

В ЛЮБОЙ ДЕНЬ ДО 16 АВГУСТА

партнеры акции

Adrenaline RUSH

Orange Fitness

ЛЮКСОР

КАНТ

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!

www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)
8 800 333 37 33

Реклама

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.
М Нагорная Электролитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01
М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.
М Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91
М Ломоносовская ул. Ивановская д.7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.
Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

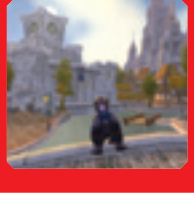
Автор:
Святослав Торик

Архитекторы штормградского порта, появившегося в дополнении Wrath of the Lich King, старались придерживаться общего стиля, но полностью выдержать его не смогли – пять лет разницы как на ладони.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ VI

ПРИВЕТ-ПРИВЕТ. КАК ТЕБЕ УЛЬДУАР? ПОНРАВИЛИСЬ НОВЫЕ ПРИЕМЧИКИ ТВОЕГО КЛАССА? СЕРЕБРЯНЫЙ ТУРНИР ЕЩЕ НЕ НАСКУЧИЛ? В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ДАВАЙ УДЕЛИМ ПОЛЧАСИКА И ПРОСКАЧЕМ ПО ГОРОДАМ И ДЕРЕВНЯМ ВОСТОЧНЫХ КОРОЛЕВСТВ – Я РАССКАЖУ ТЕБЕ КОЕ-ЧТО О МЕСТНЫХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯХ. ИТАК, В СЕГОДНЯШНЕЙ ПРОГРАММЕ: ПОСЕЩЕНИЕ ЗАПАДНОГО КРАЯ (WESTFALL), ПРОГУЛКИ ПО ЭЛВИННСКОМУ ЛЕСУ (ELWYNN FOREST), ЭКСКУРС ПО ШТОРМГРАДУ (STORMWIND) И ПОХОД В КРАСНОГОРЬЕ (REDRIDGE MOUNTAINS). НЕ ОТСТАВАТЬ!



СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ
ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ЖИТНИЦА ПОД УГРОЗОЙ

С тех пор как здесь поселились люди, Западный край прославился на весь континент богатыми урожаями, трудолюбивыми фермерами и золотоносными приисками. Однако после Второй войны эта житница королевства потеряла свое былое величие. Отпетый уголовник Эдвин ван Клиф сколотил банду из таких же воров и убийц, назвал ее Братством Справедливости и фактически захватил власть в регионе. Фермеры, изрядно пострадавшие в результате недавнего нападения орды, не смогли дать бандитам достойный отпор. Правителям Штормграда было не до региональных разборок, и Западный край был покинут властями до поры до времени. О том, что столица может запросто остаться без еды, они на тот момент и не догадывались.

Ситуация в прибрежном регионе сложилась неутешительная: бандиты держат под контролем городок Луноречье и близлежащие шахты, а редкие фермеры кормят лишь себя, не в силах совладать с иссохшей, неухоженной землей. Единственные люди, которым не все равно, – Народное ополчение, собравшееся на Сторожевом холме. Они приветствуют любую помощь. Впрочем, будь аккуратен: именно здесь любят развлекаться высокоуровневые ордынцы, изводя новичков и невинных NPC. Поскольку Западный край несколько выделяется из континента, отсюда можно выйти только на восток: северная дорога ведет в Элвиннский лес, а южная – в Сумеречный. А так как пришли мы с юга, наш дальнейший путь лежит на север.

СЕРДЦЕ КОРОЛЕВСТВА

Ах, прекрасный Элвиннский лес! Солнечный и веселый, ночной и бесшумный! Густая листва и тени деревьев успокоят даже самого параноидального искателя приключений, а еще этот заразительный хохот, доносящийся из таверны…

А ведь не таким был этот лес всего четверть века назад: кровожадные орки, пришедшие с юга, сожгли здесь практически все. Зеленокожие вырезали деревья, сровняли с землей Златоземье и Североземье, захватили Штормград… К счастью, все это удалось восстановить. Именно поэтому Элвиннский лес смотрится так свежо и прекрасно (в отличие от своего южного соседа – леса Сумеречного).

Религия в World of Warcraft не играет особой роли, однако храмы, алтари и кафедральные соборы присутствуют в полном объеме.

Есть такая традиция: при нападении на столицу (Штормград в данном случае) рейд обязательно заглядывает на аукцион и всех там убивает.

Но даже сейчас, когда под боком и столица, и королевские войска, в регионе не все спокойно. Еще во времена восстановления нашлись недовольные порядками послевоенного времени. Они присоединились к Эдвину ван Клифу и ушли разорять Западный край. А потом вернулись грабить родные места. Теперь лагеря Братства Справедливости разбросаны по всему Элвиннскому лесу. А недавно на берегах Озера каменных столбов поселились мурлоки, в Яшмовую шахту и на Рудник подземных глубин пробрались любители сырости и темноты – кобольды. Кстати, поговаривают, что они как-то связаны с Братством Справедливости...

К счастью, разорения пока никто не допускает. Штормградская стража установила несколько блокпостов: гарнизон у Западного ручья охраняет границу с бывшей «житницей королевства» и засевшим там Братством Справедливости, а стражник Томас в своей восточной башне внимательно следит за нежитью, которая в любую минуту может прорваться из Сумеречного леса. Еще он опасается... орков. С чего бы вдруг? На этот вопрос ответит обзорная экскурсия в Красногорье, но, прежде чем мы туда отправимся, заглянем в Штормград, столицу людей.

БАСТИОН ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Штормград (Stormwind) – столица одноименного королевства людей, расположенного в южной части Восточных королевств. Город был основан потомками древнего королевского рода Арати, пришедшими с севера в незапамятные времена. После того как пал Лордаерон и был разрушен Стромгард, Штормград остался единственным крупным городом людей. Впрочем, и он не избежал от удара судьбы: столица была сдана оркам во время Первой войны, причем вернуть город удалось лишь под конец Второй войны. Несмотря на то что королевство Штормград по-прежнему контролирует все прилежащие земли (интересно, что по этому поводу думают фермеры Западного края?), горожане считают свою родину государством в государстве. Сейчас городом правит недавно вернувшийся король Вариан Ринн, по совместительству фельдмаршал королевских войск и непримиримый противник Плети и Отрекшихся.

Прямо перед входом в город стоят огромные статуи героев альянса: среди них есть не только люди, но и другие расы. Более того, встречаются они и в городе: практически все представители альянса обзавелись маленькими уютными уголками в Штормграде. Сразу после входа начинается торговый квартал. Здесь постоянно ки-

ВЕЧНЫЙ ГОРОД

За тысячу с небольшим лет до текущих событий несколько разрозненных племен людей объединились под властью общего правителя. Впервые в истории World of Warcraft было образовано полноценное государство людей – Империя Аратор. Там много чего произошло, но в итоге жители организовали местный вариант великого переселения народов на все четыре стороны. В частности, потомки первого монарха – короля Торадина ушли на юг. Пройдя половину континента, они наткнулись на весьма приятный уголок ойкумены: мощные дубравы соседствовали с золотыми рудниками, а чистейшие ручьи несли свои воды неподалеку от первосортных пашен. Торадинцы заложили Штормвинд и начали с интересом посматривать в сторону прилегающих земель.

История умалчивает о том, почему почти за тысячу лет сменилась династия: мы точно знаем, что к началу Первой войны королевский род носил фамилию Вринн, но одновременно с этим при дворе служил сэр Андуин Лотар, прямой потомок Торадина. Будем надеяться, что рано или поздно этот секрет будет раскрыт.

Уголок ночных эльфов в Штормграде чем-то напоминает китайские кварталы из американских городов: много растительности, вычурная архитектура, все жители на одно лицо...

У каждой расы в Штормграде есть своя таверна. Причем все они пустуют, но это как раз удобно для ролевых представлений игроков.

пит жизнь: аукцион, банк и фонтан между ними практически никогда не пустуют.

На востоке расположился Старый город, напоминающий о старом, еще до Первой войны, поселке. Помимо прочего здесь располагается гильдия разбойников, поэтому далеко не каждый отважится пройтись по темному узкому переулку Старого города.

К западу от центральной площади находится квартал магов. После того как волшебники Даларана заперли себя в непроницаемом куполе, Штормград стал основным поставщиком колдунов и заклинателей для альянса. В самом центре квартала стоит башня Академии магических искусств и наук. Вокруг нее – магазины одежды и тканей, различные торговцы магическими артефактами и реагентами и даже таверна – иногда и мудрецам хочется почувствовать себя людьми!

Если отсюда пройти на север и пересечь канал, то можно оказаться в парке. Это самая популярная у ночных эльфов точка на всем континенте Восточных королевств. Парк напоминает путешественникам о родном Дарнассе и Лунной поляне. К востоку от парка расположена Соборная площадь, где находятся гильдии жрецов и паладинов. Дальнейшие попытки достичь северо-западной точки Штормграда приведут пытливого исследователя в порт – отсюда корабли совершают рейсы в Бореанскую тундру.

А в самой северной точке города расположился квартал дворфов. Помимо того что там постоянно стоит густой смог от работающих кузниц и печей, квартал обладает поистине уникальным образцом гномьей техники – подземным поездом, соединившим столицы людей и дворфов.

Осталось зайти в королевский дворец – тронный зал расположен в крепости Штормграда, это вдоль каналов ровно на северо-восток. Здесь можно поглазеть на всю королевскую семью, на различные памятники и исторических деятелей. Отсюда же можно попасть на любое поле битвы, поговорив с соответствующим генералом. Да, большая получилась экскурсия…

А времени остается мало – погнали в Красногорье!

ХУЛИГАНЫ ИЗ КРАСНОГОРСКА

Эта территория, со всех сторон окруженная горами, изначально была тихой и мирной. Люди спокойно жили в поселке Приозерье, ловили рыбу, валили лес и отправляли все это добро в Штормвинд. Для защиты населения от местных мурлоков и гноллов правители даже выделили отряд азеротской дружины, расквартировавшейся в Крепости каменной стражи. А рядом с ней в своей башне поселился маг-отшельник Илгалар.

Аллея героев – единственный вход в Штормград, так что ордынцы при набеге вынуждены бессильно лицезреть своих главных врагов.

Однако с началом Первой войны все изменилось. Дружина, равно как и самые крепкие и выносливые мужчины, отправилась на фронт и уже никогда не вернулась. А вскоре после этого к Илгалару заглянул его старый недруг Моргант, якшающийся с темной магией… Первыми из чужаков в Красногорье промаршировали орки клана Черной горы. Они захватили Крепость каменной стражи, осадили башню Илгалара и рассредоточились вокруг Приозерья… Престарелый магистрат Соломон ищет храбрецов, способных ослабить армию орков, а заодно и разобраться с неприветливым чернокнижником. Впрочем, полностью загнать орков «за Можай» не получится, ведь они спустились с расположенной к северу Черной горы, где зеленый цвет кожи в глубоком почете. Так что запасемся осторожностью и пройдем по единственной тропинке наружу – в Пылающие степи. Впрочем, нет, тебе придется запастись терпением, потому что об орках на Восточном континенте я расскажу в следующий раз. До встречи! ■

Разведывательная служба SI:7 (Stormwind Intelligence) находится в том же здании, что и «академия» разбойников, так что я здесь частый гость.

С КОМПЬЮТЕРОМ IRBIS БЕЗ РАБОТЫ НЕ ОСТАТЬСЯ!

На правах рекламы

Компьютер IRBIS® P93n

- Четырехъядерный процессор AMD Phenom X4
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 9400 512 Мб
- Объем жесткого диска: 500 Гб
- Оперативная память: 4096 Мб

17 990* руб.

в магазинах **ТЕХНОСИЛА**

*цену уточняйте в магазинах

Успех – дело техники!

www.irbisPC.ru

IRBIS®

ТЕХНИКА УСПЕХА

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 9, БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ – БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ

И снова здравствуйте! Я, Александр Мишулин, креативный директор «Аллодов Онлайн», вновь делюсь интересными подробностями создания нашей MMORPG. В этой серии дневников разработчиков я расскажу об астральных кораблях – как мы их изобрели, как игрок сможет обзавестись собственным судном, зачем оно нужно и насколько с ним интереснее жить в мире Сарнаут.

ПОКОРЕНИЕ АСТРАЛА

В начале разработки «Аллодов Онлайн» по всем важным вопросам у нас была единая Core Design Team – команда ключевых игровых дизайнеров, в которую входил и я. Мы обсуждали, каким будет наш астрал, и хотели, чтобы он предназначался прежде всего для исследований. Но все наши обсуждения скатывались к разговорам, как было бы здорово, если бы наши корабли оснащались пушками, перевозили сундуки, набитые золотом, и участвовали в красочных масштабных баталиях. Вскоре мы поняли, что идея астральных битв настолько захватывающая и интересная, что нужно непременно попробовать воплотить ее в игре. Мы прикинули, как это могло бы выглядеть, написали прототип астрального боя, протестировали, и результат нам очень понравился – стало ясно, что тему корабельных сражений надо продолжать.

По сюжету со времен «Проклятых земель» прошло много лет. Было бы логично, если бы Кания и Хадаган за это время совершили глобальный технологический скачок. И коль раньше между аллодами можно было перемещаться только через порталы, то в новых «Аллодах» жители уже нашли секрет путешествий в астрале и используют настоящие боевые корабли не только для исследования мира, но и для сражений.

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Главные изменения идея претерпела тогда, когда мы стали переходить от простого прототипа к настоящему трехмерному кораблю и постоянно разрабатывали новые варианты астрального сражения. После тестирования первой версии боя, сделанного в соответствии с прототипом, мы выяснили, что брать на абордаж чужое судно решительно невозможно. На кораблях слишком мало места – нет больших открытых площадок, много мелких комнат, поворотов и углов. Участники сражения, обладающие дистанционными атаками, не могли развернуться со своими способностями в полную силу. Волшебнику, например, негде было выстрелить огненным шаром: повсеместно обнаруживались ящики, бочки и прочие преграды, а уворачиваться от магических ударов оказывалось очень легко. После тестирования этой версии боя в «Аллодах Онлайн» появилась возможность брать заклинание в руку и преследовать с ним противников. Это «ручное колдовство» используется в игре и сейчас.

Совершенствуя астральный бой, мы все больше убеждались в том, что сражаться на большом корабле совсем не то, что воевать на маленьком судне. В ходе дальнейших тестирований ввели судовые роли, отсутствовавшие в прототипе. Например, роль навигатора, который может смотреть, что происходит вокруг корабля, и прокладывать путь, исследуя астрал. Исключительно в тестовых целях появился разворот корабля на 180 градусов. В связи с этим были введены редкие и мощные боевые способности. Роль ремонтного устройства, которое стояло посередине корабля, выполняют теперь

Мана-пушки, вид снаружи.

Те же мана-пушки, вид из корабля.

Канийский корабль в пучине астрала.

Один из вариантов корабля, получивший прозвище «избушка».

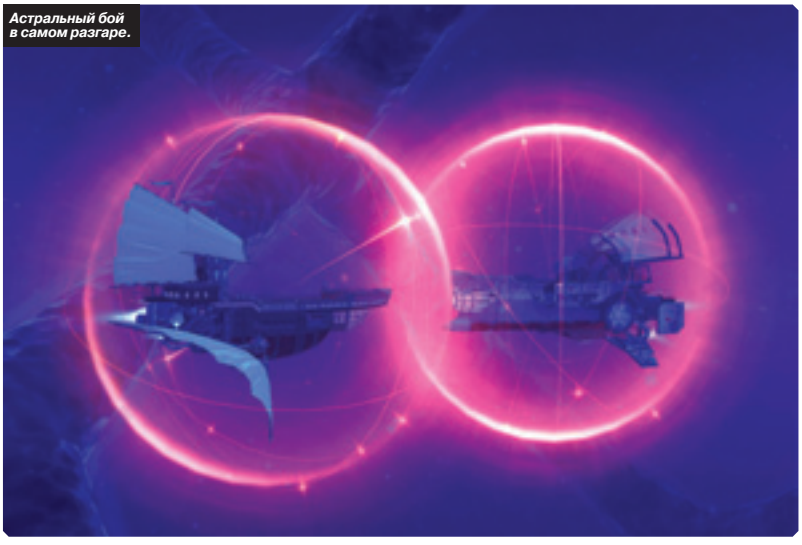
Та же «избушка», но с крыльями.

гоблины. Словом, в постройке кораблей мы прошли длинный последовательный путь от простой модели без деталей к сложному устройству с массой важнейших нюансов.

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ

Собственный корабль открывает массу возможностей. Прежде всего он предлагает совершенно новый тип игры, отличающийся от того, что происходит на суше. В астрале ты можешь заняться пиратством, исследованием новых маршрутов, поиском островов с сокровищами и битвами с исчадиями этой изменчивой субстанции. Прокачавшись до определенного уровня на суше, ты купишь корабль и, собрав команду единомышленников, отправишься в астральные странствия.

Любое путешествие, выходящее за пределы конкретного аллода, будет носить случайный характер или даже, правильнее сказать, исследовательский. Это связано с изменчивой и многовариантной структурой астрала и с тем, что он постоянно меняется и его каждый раз следует открывать заново. Однажды проложив путь куда-нибудь, второй раз воспользоваться этим же маршрутом не получится. Изначально ты получишь в свое распоряжение корабль, который позволит перемещаться в довольно безопасной зоне (вблизи крупного аллода), встречать относительно небольших монстров и находить мелкие острова. Натренировав боевые навыки и «прокачав» судно, ты поймешь, что корабль уже довольно хорош, а у твоей команды достаточно опыта, чтобы пускаться в опасные авантюры, и начнешь забираться немного дальше в астрал. Там ты встретишь монстров, нашпигованных хорошими трофеями, доселе невиданные острова и затонувшие корабли. Запасшись добычей, корабль должен будет вернуться домой, однако тут твою команду поджидает несколько сюрпризов. Судно, наполненное богатствами, становится лакомой приманкой для пиратов, которые занимаются грабежом мирных путешественников на общеизвестных маршрутах. Чтобы пробраться в родные пенаты, у тебя есть по крайней мере три варианта: пойти в обход по неизведанному маршруту, рискуя сбиться с курса и потерять судно со всей добычей, прорваться сквозь жадные лапы пиратов, выдержав не-

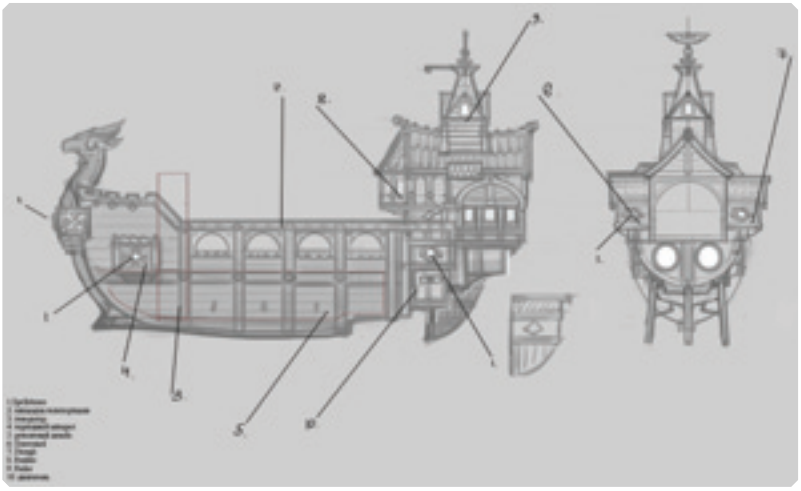

Астральный бой в самом разгаре.

МЫ ВСЕ БОЛЬШЕ УБЕЖДАЛИСЬ В ТОМ, ЧТО СРАЖАТЬСЯ НА БОЛЬШОМ КОРАБЛЕ СОВСЕМ НЕ ТО, ЧТО ВОЕВАТЬ НА МАЛЕНЬКОМ СУДНЕ.

УСТРОЙСТВО КОРАБЛЯ

Астральный корабль – большой и сложный механизм с кучей важных устройств. От их стабильной и слаженной работы зависит жизнь судна и успех любого путешествия. С помощью навигационного устройства можно сканировать местность на несколько километров вперед. Абордажный и посадочный телепорт позволяет оказаться на судне противника и высадиться с корабля на берег. Щиты, расположенные на носу, корме и бортах, защищают корабль от повреждений. Благодаря визору навигатора игрок будет смотреть на астрал, внимательно изучать другие корабли и информировать о статусе вражеского судна членов своего экипажа. В распоряжении корабельной команды регулятор скорости, штурвал и руль высоты. Важнейшим ударным орудием являются пушки. Они имеют несколько магических зарядов: одни хорошо справляются со щитами, другие способны пробить корпус судна, третьи предназначены для повреждения устройств. Кроме того, стрелять в противника можно торпедами, расположенными на носу корабля. Сердце корабля – мана-реактор, который черпает энергию из астрала и обеспечивает ею все устройства.

Финальный вариант канийского судна.



Черновик схемы устройства корабля.

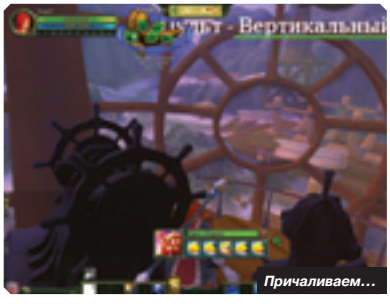
шуточный бой, или понадеяться на удачу и проскочить мимо разбойников – теорию вероятности в Сарнауте никто не отменял, поэтому такая ситуация тоже возможна.

КАЖДЫЙ ПРИ ДЕЛЕ

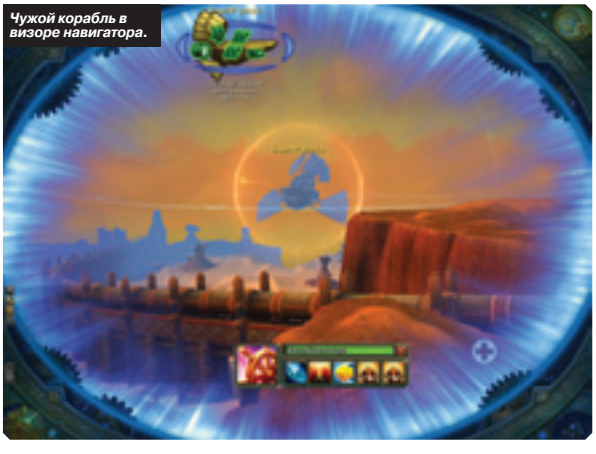
Только начав работать над астральным боем, мы решили ввести корабельные роли. Тогда мы еще не знали, как они распределятся между игроками, но в итоге пришли к тому, что роли никак не будут связаны с классом персонажа, кроме того, обязанностями на корабле предстоит меняться в зависимости от ситуации. На каждом судне есть мана-реактор, который черпает энергию из астрала и питает ею все устройства: двигатели, оборонительные щиты, пушки, стреляющие энергетическими снарядами, мана-торпеды, умеющие преследовать вражеские суда. Кому-то из членов экипажа достанется роль капитана – им, кстати, может стать любой участник команды, а не только владелец судна. Он получит в свое распоряжение специальный визор навигатора, позволяющий видеть пространство вокруг корабля и наблюдать за появлением опасностей вблизи твоего судна. Появится также рулевой – его рабочим местом станет хрустальная сфера, созданная для улучшения обзора. В ней он будет управлять движением корабля. Для ведения боя потребуется несколько человек на оружейной палубе, чтобы стрелять из пушек и пускать торпеды. Если враг повредит корабельные устройства, понадобится ремонтник для их починки. А при абордаже твой корабль превращается в настоящую PvP-арену: судно окутывается непроницаемой защитной сферой, все устройства выключаются, и начинается ураганная битва за сокровища. Тут уже приходится отчаянно сражаться всему экипажу вне зависимости от корабельных обязанностей.

ВЫШЕ СТРОПИЛА, ПЛОТНИКИ

Корабль настолько полезное и важное изобретение, что воспользоваться им захочется каждому игроку. Чтобы стать хозяином судна, потребуются деньги, время и терпение. Прокачав персонажа, ты получишь сюжетное задание, которое откроет доступ к хорошо охраняемому секрету постройки судна. Поскольку корабль сложная конструкция, то строительство само по себе длится долго. Но, выполняя определенные поручения, ты можешь ускорить этот процесс. В результате выполнения одного из таких заданий ты получаешь полезные материалы. Второй квест связан с прохождением специального подземелья-приключения, рассчитанного на группу игроков высокого уровня. Его выполнение также положительно влияет на скорость строительства. Если ты будешь каждый день целенаправленно вкладывать время в постройку судна, то получишь свой корабль в три раза быстрее обычного. Кстати, у тебя появится возможность наблюдать за тем, как спорится работа над твоим плавсредством – ты можешь регулярно наведываться в ангар и смотреть, в какой стадии готовности находится корабль. Входы в строительный ангар расположены в астральных академиях. Там же находятся стоянка корабля и ремонтная верфь. К слову, в академии собираются все исследователи, покупатели кораблей, специализированные торговцы и персонажи, отвечающие за астральные квесты. В академиях же найдешь единомышленников для совместного плавания, любителей потравить астральные байки и обменяться новостями о пиратских нападениях. ■



Причаливаем...



Чужой корабль в визоре навигатора.

А еще с помощью «волшебного глаза» можно оценить состояние пушек врага.

Реклама
Лицензия на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №7632 от 16.09.2003, выдана Минпечати РФ

ЖЕЛЕЗО

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

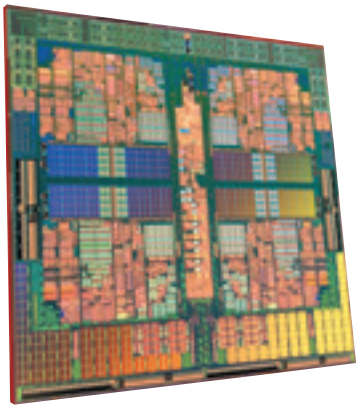
Автор:
Кирилл Аврорин

ЖЕСТКИЙ КОНТРОЛЬ

Этим летом Logitech намерена продолжить расширение экстремальной игровой серии G. Недавно был представлен новый джойстик с функцией обратной связи по усилию. По словам разработчиков, он позволяет еще более реалистично почувствовать летательный аппарат в игре. В комплекте помимо джойстика поставляются педали с блоком регулировки газа и балансировки. Впрочем, наверняка опытный пилот кнопки и ручки перенастроит под себя, чтобы ничто не мешало его свободному полету. Все игровые уйстройства полностью поддерживаются наиболее актуальными для них приложениями: Microsoft Flight Simulator X, «ИЛ-2 Штурмовик: 1946» и Lock On: Modern Air Combat X-Plane 9. Цена этой мощной новинки, скорее всего, превысит 10 тысяч рублей, что весьма серьезно для игрового контроллера. Все клавиши можно перепрограммировать по собственному вкусу, также есть опция подсветки кнопок. Обещают, что драйвер не будет сложен в настройке и освоиться с ним смогут даже начинающие пилоты.

НА ДВА ЯДРА МЕНЬШЕ

Успешно представив обществу новое поколение процессоров Phenom II, AMD анонсировала двухъядерные вариации этих чипов. Изготовляются они по 45-нанометровому техническому процессу, оснащены интегрированным контроллером памяти, устанавливаются в материнские платы с разъемом AM3 и стоят совсем не дорого благодаря тому, что в их основе лежит всего два ядра. В первую очередь AMD представила две модели двухъядерников: Phemom II X2 550 Black Edition и Phemom II X2 250. Первый работает на частоте 3.1 ГГц и оснащен 6 Мбайт кэша второго уровня, второй процессор трудится на 3 ГГц и оснащен 2 Мбайт кэша. При этом розничные цены крайне привлекательны – 550-й обойдется всего в 102 доллара (рекомендуемая цена), а 250-й – в 87 долларов. Скорее всего, новые Phenom II смогут составить конкуренцию для все еще очень популярного Intel Core 2 Duo, который игроки ценят за высокую частоту и доступную цену. Теперь Intel, возможно, придется заметно снижать цены на линейку Core 2 Duo, чтобы не потерять покупателей, либо ускорить внедрение линейки среднего класса Core i5.



МЕЖДОУСОБИЦА

Интересная ситуация происходит с линейками процессоров Intel – Core i7 и Core i5. Сама компания, увидев, что созданные ею процессоры среднего класса Core i5 по своей производительности легко догоняют более дорогие Core i7, собирается ограничить выпуск последних. По информации тайваньских производителей комплектующих, Intel собирается отказаться от выпуска моделей Core i7 920 и 940. Напомним, что со времени их выхода прошло чуть больше полугода. Также совсем недолго удастся продержаться на конвейере процессору Core i7 950, выход которого планируется в ближайшее время. Очевидно, что пользователи предпочтут платформу Core i5, которая обещает быть значительно более дешевой, а по производительности практически не уступает моделям i7. Дело даже не в стоимости процессоров, которую Intel может в достаточно широких пределах регулировать, а в цене материнских плат. Прошло уже больше полугода с момента появления первых вариантов на базе чипсета Intel X58, но цена подобных плат все еще очень высока. По цене «экстремального» решения для того же Core 2 Duo ты получишь бюджетку на базе Intel X58 с заметными ограничениями. Несмотря на то что это пока лишь слухи, ситуация выглядит вполне реально.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ AMD АНОНСИРОВАЛА GPU С ПОДДЕРЖКОЙ DIRECTX 11 И КОДОВЫМ ИМЕНЕМ EVERGREEN. ПОКА ИЗВЕСТНО ТОЛЬКО ТО, ЧТО НОВЫЕ ЧИПЫ БУДУТ ПРОИЗВОДИТСЯ ПО 40-НМ ТЕХПРОЦЕССУ.

ЛЕГКОЕ СОВЕРШЕНСТВО

Японская компания Audio-Technika, специализирующаяся на производстве профессионального музыкального оборудования, обновила флагманскую модель наушников AD1000PRM. Новая модель называется AD2000 и относится к тому же классу профессиональных инструментов для работы со звуком. От предыдущей модели новинка отличается меньшим весом (всего 250 г) и расширенным частотным диапазоном. Как и раньше, наушники оснащены большими излучателями с катушками из бескислородной меди высочайшей чистоты. Это обеспечивает мощный реалистичный звук с глубокими басами. Розничная цена интересной новинки составит 36 500 рублей, но истинный меломан найдет деньги для столь ценной покупки.

УМЕЛЫЕ РУЧКИ

Компьютерный специалист и инженер Стив Чемберлин (Steve Chamberlin) создал с нуля из подручных материалов настоящий компьютер! Называется это создание Big Mess O'Wires (BMOW), то есть куча проводов, и, судя по фотографии, выглядит действительно круто. Уточним, что энтузиаст не использовал никакие компоненты железа, не устанавливал чипы других производителей, а просто из ничего построил такое устройство. Рабочая частота этого чуда 2 МГц, но при тестах он работал на 3 МГц, объем оперативной памяти 512 Кбайт, жесткого диска – также 512 Кбайт, потребляемая мощность – 10 Вт. Интегрированный видеоконтроллер поддерживает разрешение от 512x480 до 128x240 пикселей в зависимости от глубины цвета. Есть встроенный звуковой кодек и порт PS/2. При создании машины Стив использовал 2500 проводов и 1250 контактов для их соединения. К сожалению, мало известно о дальнейших планах Стива, было бы интересно проследить за развитием этой разработки.

БЫСТРЕЕ И ЛЕГЧЕ

Становится известно все больше фактов о новой консоли от Sony – PSP Go. По доступной информации, это будет небольшой слайдер, который в два раза легче нынешней PSP. Размер дисплея составит 3.8 дюйма, а вместо привычных UMD-дисков будет использоваться флеш-память. Объем встроенной памяти составит 16 Гбайт, скорее всего, будут слоты расширения (вероятнее всего, Memory Stick). В консоль также встроят модуль беспроводной связи Bluetooth и поддержку PlayStation Network. В продаже новинка ожидается уже осенью, но, по другим слухам, это далеко не весь функционал новой консоли. Так как раньше Sony заявляла, что PSP Go будет поддерживать сервис Sony по покупке музыки и цифрового контента, то можно ожидать появления в консоли модуля Wi-Fi, для того чтобы пользователь мог скачивать из интернета музыку, книги и видеоклипы, тем самым заметно расширив функционал своей приставки.

ДВОЙНОЙ УДАР

Всегда интересно почитать новости от компании Alienware – эти ребята сделали себе имя на дорогих компьютерах, стали первыми, кто не считается со стоимостью комплектующих. Шокировав мир линейкой настольных ПК, которые не просто обладали высочайшей производительностью и зачастую использовали только-только анонсированные производителями железки, они перешли на производство ноутбуков. Каждый из них, к слову, содержит немало оригинальных технических решений. Новая модель M17x оснащена двумя отдельными видеоадаптерами GeForce GTX 260M, 17-дюймовым дисплеем, процессором Intel Core 2 Duo 2.4 ГГц и 4 Гбайт оперативной памяти. При этом рекомендуемая стоимость ноутбука всего 1800 долларов. Ах да, забыли указать еще про SSD-RAID-массив внутри компьютера емкостью 1 Тб. Таким образом, менее чем за 2 тысячи долларов можно получить полноценную игровую мобильную станцию, с которой не стыдно прийти на вечеринку сетевых игр.

Автор:
Евгений Попов

ПРАВИЛА ПИТАНИЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ БЛОКОВ ПИТАНИЯ СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Тестирование блоков питания та еще проблема. Если с видеокартами и процессорами все досрочно понятно (кто быстрее считает и обрабатывает, тот и в дамках), то с импульсными источниками в этом плане посложнее. В первую очередь требуется определить критерий, по которому БП могут быть лучше или хуже, причем результат должен быть понятен и простому пользователю. Тем не менее у нас есть возможность не только сравнить модели по внешнему виду, но и исследовать их уровень эффективности – КПД. Наша тестовая лаборатория нашла достаточно доступный и информативный способ производить измерения и рекомендовать читателям модели, достойные внимания.

НАГРУЗОЧНЫЙ СТЕНД

Как было сказано выше, тестировать блоки питания напрямую с помощью компьютера очень сложно. Если и можно использовать ПК в качестве нагрузки, то экспериментатор будет ограничен некоторыми рамками. Например, варьировать нагрузки ступенчато, от минимума до максимума, не представляется возможным. Текущую нагрузку определить также автоматически не получится, а стандартный ПК без всяких там систем SLI и прочих технологических инноваций потребляет не более 350–400 Вт. Добиться нагрузки в 700, а то и в 730 Вт в нашем тесте с помощью компьютера и голых рук не получилось бы. Методика использования бесконечной вереницы проволочных резисторов заставляет содрогаться еще со студенческих времен. Различные реостаты и ЛАТРы также не подходят либо по причине слабого контроля, либо из-за высокого уровня индуктивности. К счастью, полгода назад в нашу тестовую лабораторию попала специализированная нагрузочная установка Formoza PowerCheck 2.0. Ее версию мы давно поменяли на 2.6, поскольку в первоначальном виде она служила для тестирования блоков до 250 Вт. Шесть раз мы модернизировали устройство, дабы добиться полноценной нагрузки на блоки питания всех мощностей. И вот результат – работа с блоками до 2 кВт, однако и этого, глядя на прогресс, скоро будет недостаточно. Установка подключается через LPT-порт и контролируется специальным программным обеспечением. Охлаждение сильно нагревающихся полевых транзисторов также было изменено. Раньше мы попросту обдували установку промышленными вентиляторами, а теперь к аппарату привинчен медный ребристый куб. Он собран из четырех радиаторов, на которые «навешаны» транзисторы. Помимо этого производится дополнительный сквозной обдув 80-миллиметровым вентилятором. Таким образом повысилась эффективность охлаждения, сильно снизился шумовой порог, а сама установка приобрела мобильность и компактность. Основная особенность нашего нагрузочного стенда в том, что он может подавать заданную нагрузку на блок, а этот момент позволяет нам с помощью специализированного программного обеспечения вычислять коэффициент полезного действия. С определенным шагом мощность увеличивалась, доходя до пикового значения. В результате возможности каждого БП можно описать графиком эффективности.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

После тестов персонально оценивалось каждое из рассмотренных устройств. Баллы проставлялись по следующим критериям: результаты тестирования, дизайн, эргономика, уровень шума и дополнительные особенности. Для наибольшей достоверности тесты с нагрузочным блоком производились в два захода, после чего выбирался наиболее успешный результат. Осмотр и тестирование выглядели следующим образом.

1. Первоначальный осмотр. Каждый блок извлекался из упаковки, внимательно изучался на предмет качества сборки, внешней эстетики и уровня шума после часа непрерывной работы.

2. Схемотехнический параметр. С помощью простой отвертки, благо конструкция у большинства устройств это позволяет, блок разбирался, после чего комиссия из двух человек оценивала качество внутренней сборки и технической составляющей БП: наличие дросселей на входе и выходе, аккуратность монтажа, сечение проводов, а также качество и количество фильтрующих конденсаторов.

3. Техническое тестирование:

а) оценка КПД рассматриваемых блоков питания;

б) оценка коэффициента мощности блоков в зависимости от нагрузки.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Antec Basiq BP500U-EC
- Antec Signature SG-650
- Corsair TX650W
- Enermax Liberty Eco 500
- Huntkey 80Master HK701-11PEP
- Hiper S625-GU
- Xilence RedWing SPS-XP580

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** 2200 МГц, AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939)
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** Albatron K8SLI
- **ПАМЯТЬ:** 2x 512 Мб, Corsair Value Select DDR-400
- **ВИДЕО:** Palit GeForce 7600 GT, 256 Мб
- **ВИНЧЕСТЕР:** 80 Гб, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 450 Вт, Floston
- **НАГРУЗОЧНЫЙ LPT-БЛОК:** Formoza PowerCheck 2.0

ANTEC BP500U-EC BASIQ 500

Из названия становится понятно, для каких систем предназначена данная модель. Блок действительно предельно простой как внешне, так и технически. В плане дизайна здесь в принципе не о чем рассказывать: серый металлический корпус, шлейфы без оплеток. В целом стандартный техноген. Устройство создано на базе достаточно популярной модели FSP500-60GLN – именно FSP Group подрядилась заняться выпуском таких блоков для Antec. Для охлаждения используются три алюминиевые пластины, на которых, собственно, крепятся силовые элементы, а также небольшой вентилятор в форм-факторе 80 мм производства ADDA. Он монтируется на боковой панели корпуса и продувает корпус насквозь. Существенный шум заметен уже на мощности 350 Вт, то есть если в компьютере установлена хорошая видеокарта, то блок будет реветь постоянно, это следует учесть при покупке. Он использует всего одну 12-вольтовую линию, к которой подключены два коннектора непосредственно на выходе БП. Рассматриваемый блок питания превысил порог КПД 80% на средних мощностях, но в целом результаты тестирования нас не порадовали. Несмотря на то что устройство использует базу от FSP, его можно причислить к источникам питания начального уровня и только. Характеризуется он также излишней шумностью и нестабильностью работы по некоторым каналам.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Активная схема коррекции
- Высокая цена для устройства такого класса
- Слабые результаты тестирования
- Высокая шумность

ANTEC SIGNATURE SG-650

Некоторые из нас знакомы с подписными моделями музыкальных инструментов, отдельные ателье оформляют в эксклюзивном варианте подписные модели автомобилей. Но что касается блоков питания, то Antec здесь пионер. Устройство поставляется в большой красивой коробке, и очень хотелось бы в таком боксе получить что-то еще кроме самого БП. Однако в комплектацию входят только съемные шлейфы и руководство пользователя. Полностью черный корпус, шлейфы в оплетках – выглядит все очень качественно и симпатично. Помимо приличного количества разъемов блок отличается также наличием восьмиконтактного разъема для питания самых новых моделей видеокарт. Всего портов PCI-E здесь два. Еще один, шестиконтактный, предусмотрен в качестве постоянной отдельной линии. Если заглянуть внутрь блока, то можно обнаружить плотный и аккуратный монтаж, нет следов промышленной небрежности. Достаточно здесь и места для обдува 80-миллиметрового вентилятора. Честно говоря, имея в последнее время дело с высокомощными БП, мы отвыкли видеть в конфигурациях небольшие и шумные вентиляторы, коими очень часто бывают нагнетатели в форм-факторе 80 мм. Однако на этот раз в плане шумности все было в рамках нормы. Заметным шум становится только при высоких нагрузках – от 450 Вт. А это значит, что, скорее всего, гул вентилятора будет перекрываться ревом кулера видеокарты.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

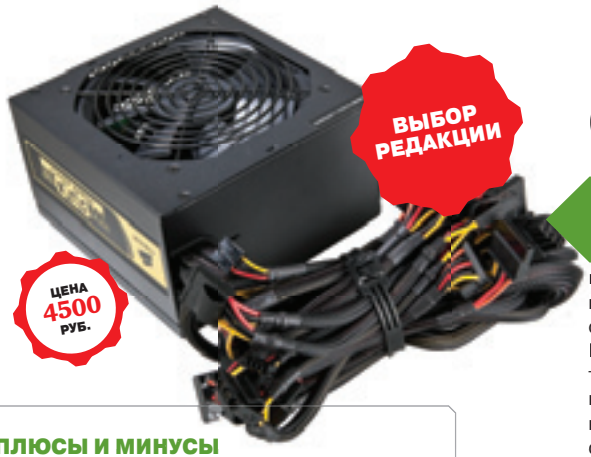
+ Высокий КПД
+ Наличие сертификатов SLI и 80 Plus Bronze
+ Тихое и эффективное охлаждение
- Высокая цена

ENERMAX LIBERTY ECO 500

Компания Enermax нам знакома очень хорошо, и практика показывает, что блоки этой марки достаточно неплохи. На этот раз мы решили ознакомиться с моделью серии Liberty Eco – «экологичной» линейки блоков вышеупомянутой компании. Слово Eco в названии означает лишь соответствие сертификату защиты охраны среди RoHS. Сам по себе блок модульный – восемь отключаемых линий. Каждый разъем оснащен собственным названием и специальными ключами, чтобы не перепутать кабели. Вентилятор производства Globe Fan изготовлен из прозрачного пластика, однако подсветкой не оснащен. Имеется термодатчик, благодаря которому скорость вращения вентилятора регулируется в зависимости от нагрузки. Заметно шуметь вертушка начинает после нагрузки в районе 80%. Каждый шестиконтактный шлейф питания видеокарт обладает дополнительным присоединяемым модулем на два контакта, что дает возможность пользователю подключать в зависимости от конфигурации видеокарты. Что касается монтажа, то внутренняя компоновка не вызывает вопросов – все предельно аккуратно и грамотно. Большое количество свободного места объясняется наличием всего двух 12-вольтовых шин. Измеренное значение КПД хоть и оказалось немного ниже 80% – в целом разница между нашими результатами и данными, заявленными производителем, укладывается в погрешность измерений. Поэтому, устройство можно смело рекомендовать для систем с одной видеокартой.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее качество сборки
+ Наличие сертификатов SLI и 80 Plus Bronze
+ Богатая комплектация, хорошее охлаждение
- Невысокий уровень КПД



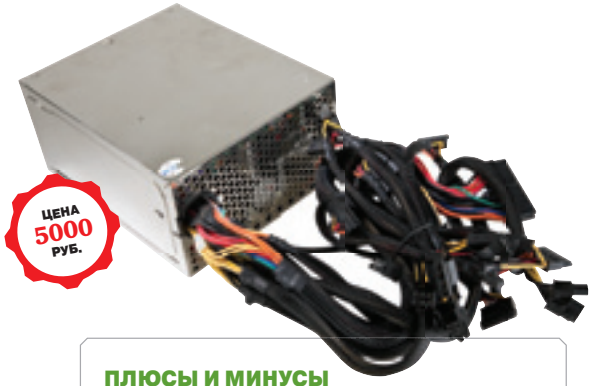
CORSAIR TX650W

Блоки питания от Corsair различаются маркировкой: TX (для требовательных пользователей), HX (модульные блоки для энтузиастов), VX (блоки для стандартных систем) и CX (начальная серия недорогих устройств). Мы решили познакомиться с серией устройств TX, представленных в нашей лаборатории пока только блоком Corsair TX650W мощностью, как несложно догадаться, 650 Вт. Блок поставляется в черно-желтой яркой упаковке, на которой имеется этикетка, гласящая о пятилетней гарантии. Устройство сертифицировано в соответствии со стандартом 80 Plus и NVIDIA SLI. Интересную особенность мы обнаружили, разобрав устройство: внутренняя компоновка практически полностью повторяла аналогичную у блоков hi-класса компании Seasonic. Да, перед нами была почти точная копия Seasonic M12, изготовленная по лицензии. В этом нет ничего страшного, тем более что сам блок можно приобрести даже дешевле оригинала, и нет разницы в том, какая наклейка на корпусе. Отметим, что только старшие блоки Corsair производятся Seasonic. Изготовление более дешевых моделей доверено компании Channel Well. Блоку присущи приятные особенности. В частности, производитель использовал в конструкции качественные японские конденсаторы United Chemi-Con, а по 12-вольтовой линии, которая не делится на виртуальные, блок отдает честные 624 Вт, что очень даже неплохо.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокие результаты тестирования
+ Практически бесшумная работа
+ Высокая стабильность по каналам
+ Достойное качество сборки

HUNTKEY 80MASTER HK701-11PEP



Компания Huntkey Enterprise Group была основана в КНР еще в 1992 году. Нашему потребителю она малоизвестна, однако изредка в СМИ проскакивают обзоры товаров этой марки. Занимается Huntkey, как и положено китайской организации, производством практически всего, что касается компьютерной и мобильной техники. Входят в этот список и блоки питания для стационарных ПК. Представленный в нашем обзоре БП рассчитан на пиковую кратковременную нагрузку в 700 Вт, однако «продолжительная» или реальная мощность блока – 600 Вт. В этих пределах блок соответствует стандарту 80 Plus, о чем, собственно, честно написано на упаковке данного изделия. Производитель решил нас удивить не только технологическими изысками, но и потрясающим внешним видом. Блок собран в зеркальном корпусе, который от первых же прикосновений покрывается царапинами. Схемотехника внутри корпуса крайне плотная. В связи с этим вентилятору приходится работать на полную катушку, чтобы продуть этот лес радиотехнических элементов. Если шум от нагнетателя будет слишком сильно утомлять, то можно заменить вертушку на модель от другого производителя. Из положительных моментов стоит отметить лишь электролитические конденсаторы, которые, по данным изготовителя, позволят продлить время жизни устройства вплоть до 100 тысяч часов.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стабильная работа по всем каналам, соответствие стандарту 80 Plus
- Маркий, неустойчивый к легким повреждениям корпус
- Низкий КПД при пиковых нагрузках, высокая шумность
- Излишне плотный монтаж элементов

HIPER S625-GU

Компания Hiper не слишком активно светилась в секторе высокомощных решений, однако когда-то она собирала массу призов и похвальных отзывов. Нам кажется, что с момента появления Hiper S625-GU слава к производителю может вернуться. Блок питания с «продолжительной» мощностью 625 Вт рассчитан на пиковую нагрузку в 700 Вт. Особенность его состоит в том, что он сертифицирован в соответствии со стандартом 80 Plus Bronze. Это означает, что коэффициент полезного действия устройства составляет 85% и более. Из других сертификатов следует отметить NVIDIA SLI – у блока есть две независимые линии PCI-E. В результате мы получаем один из самых оптимальных вариантов по соотношению цена/качество. Серия S отличается от похожих моделей оригинальным дизайном и стальным цветом корпуса – Gun Metal. Если говорить об оформлении далее, то следует упомянуть и черные оплетки вокруг каждой линии блока. Внутри корпуса разумная и достаточно свободная компоновка. Обдувается она вентилятором в форм-факторе 120 мм. Блок обладает большим количеством разъемов и может похвастаться высоким уровнем КПД, но не обошлось и без недостатков. Представленная модель обладает шестиконтактными разъемами PCI-E, и для подключения современных видеокарт потребуется переходник. Посетовать стоит и на отсутствие модульных шлейфов – ненужные просто будут мешать току воздуха внутри корпуса.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Соответствие стандарту 80 Plus Bronze
+ Уровень КПД вплоть до 87%
+ Низкая шумность охладителя
- Отсутствие восьмиконтактных PCI-E

ЛУЧШИМ В ДАННОМ ТЕСТЕ ОКАЗАЛСЯ CORSAIR TX650W, А С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КАЧЕСТВО/ЦЕНА – HIPER S625-GU.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Antec BP500U-EC Basiq 500	Antec Signature SG-650	Enermax Liberty Eco 500	Corsair TX650W	Huntkey 80Master HK701-11PEP	Hiper S625-GU	Xilence RedWing PS-XP580
Тип	стандартный	модульный	модульный	стандартный	стандартный	стандартный	стандартный
Заявленная мощность	500 Вт	650 Вт	500 Вт	650 Вт	700 Вт	625 Вт	700 Вт
Разъемы	5 (Molex), 2 (SATA), 1 (FDD), 1 (PCI-E)	(Molex), 9 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	8 (Molex), 8 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)	8 (Molex), 8 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)	5 (Molex), 6 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	5 (Molex), 4 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	4 (Molex), 2 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)
Вентиляторы	1x 80 мм	1x 80 мм	1x 120 мм	1x 120 мм	1x 80 мм	1x 120 мм	1x 120 мм
Схема коррекции	активная	активная	активная	активная	активная	активная	пассивная

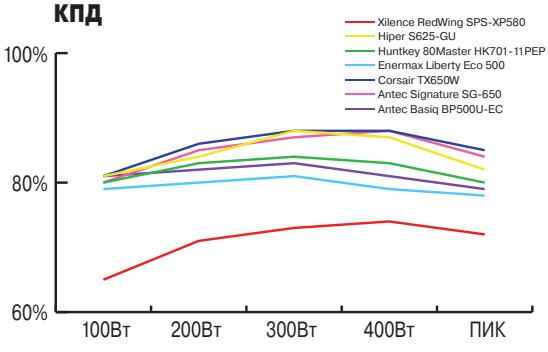
XILENCE REDWING SPS-XP580

Компания Xilence продолжает выпускать продукты, несмотря на мировые финансовые перипетии. Блоки питания Xilence принадлежат к бюджетным системам питания начального уровня. Самым главным недостатком системы следует считать пассивную схему коррекции мощности. Отсутствие активного варианта PFC удешевляет конечный продукт, но сильно влияет на эффективность. Фактически устройство является аутсайдером сегодняшнего тестирования по уровню коэффициента мощности и КПД. К достоинствам следует отнести хорошую систему охлаждения (заметно начинает шуметь только после 80%-ной нагрузки), неплохое внешнее оформление (сочетание черного с красным очень даже ничего), а также наличие двух разъемов PCI-E. При этом линии PCI-E отдельны, и один из каналов может быть преобразован из шестиконтактного в восьмиконтактный. Резюмируя, отметим, что в целом блок Xilence RedWing SPS-XP580 нельзя ругать. Этот продукт сделан действительно качественно, но рассчитан он на компьютеры невысокого класса, да и цена его соответствующая. Так что если есть насущная необходимость в дешевом БП, то стоит приглядеться к красным крыльям Xilence.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

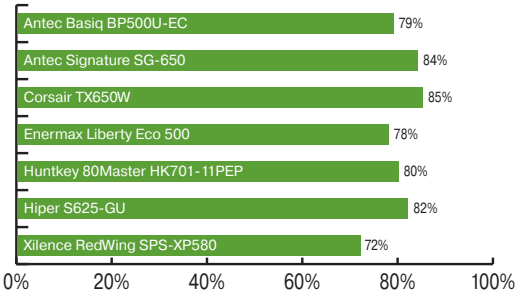
+ Неплохое охлаждение
+ Наличие двух разъемов PCI-E
- Отсутствие схемы активной коррекции
- Низкий уровень КПД

КПД



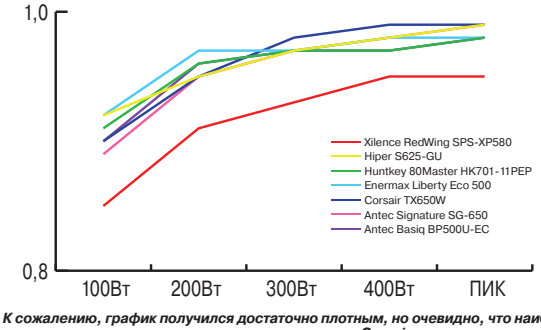
Коэффициент полезного действия для БП как FPS для видеокарт. Чем ближе этот результат к 100%, тем лучше.

КПД при пиковой нагрузке



Самым эффективным оказался Corsair TX650W. По причине отсутствия активной схемы коррекции наиболее слабым оказался Xilence RedWing SPS-XP580.

Зависимость коэффициента мощности от нагрузки



К сожалению, график получился достаточно плотным, но очевидно, что наиболее выгодно здесь представлена модель от компании Corsair.

Коэффициент мощности при пиковой нагрузке

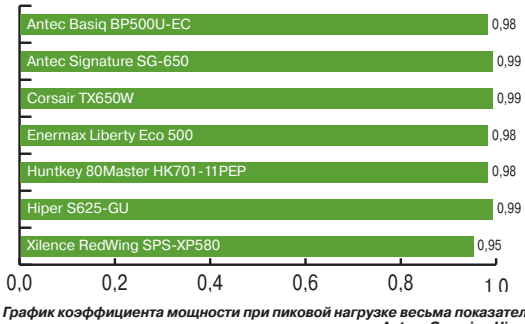


График коэффициента мощности при пиковой нагрузке весьма показателен – в лидерах три модели, представленные компаниями Antec, Corsair и Hiper.

ВЫВОДЫ

Конечно, данный тест не тот случай, когда каждое из устройств вызывает сугубо положительные чувства. Были БП, которые устроили нас по всем параметрам: низкий шум, высокая эффективность и привлекательная цена. А были и такие, которые продемонстрировали не очень хорошие результаты, и даже низкая цена не смогла спасти их от порицания. В любом случае тесты проведены и модели изучены. А это значит, что пришло время раздавать награды. Что касается «Выбора редакции» (самый лучший блок вне зависимости от стоимости), то здесь сомнений не возникло. Награду получил Corsair TX650W, собранный на основе великолепной схемотехнической базы от Seasonic. Если требуется более дешевое решение, то мы рекомендуем неплохой вариант от компании Hiper, которая уже не первый год радует нас собственными источниками питания. Получивший награду «Лучшая покупка» Hiper S625-GU является редким примером недорогой модели с низкой шумностью работы и стильным внешним видом.

Автор:
Станислав Карасев

ПЛЕЕР-МНОГОСТАНОЧНИК

NETGEAR EVA9150 DIGITAL ENTERTAINER ELITE

Сегодня к нам в testlab попало очень нетривиальное устройство. Его можно было бы назвать проигрывателем, но и это будет очень приблизительным определением. И не потому, что он плохо проигрывает, просто у девайса кроме этой еще так много различных функций, что голова кругом идет. (Да, вот и пришли времена, когда обычный DVD-проигрыватель стал казаться скучным.)
Но для того, чтобы оценить устройство, его надо сначала протестировать. Как мы это будем делать, смотри ниже.

ЦЕНА 18 000 РУБ.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **СВЯЗЬ:** RJ-45 LAN, Wi-Fi 802.11a/b/g/n dual-band (WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK)
- **АНТЕННА:** 3 шт., метаматериальные
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ АУДИО:** MP3, WMA, WMV, AAC, FLAC, WMA-Pro, M4A, M4P, AC3, DTS Passthrough, PCM, LPCM, AIFF
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ ВИДЕО:** AVI, ivX, Xvid, WMV9, MOV, M4V, VOB, MPG, MP1, MP2, MP4, ISO, IFO, MKV (только с AC3), TS, M2TS, PS
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ ФОТОГРАФИЙ:** JPEG, BMP, PNG, TIFF
- **РАЗМЕРЫ, ММ:** 50.8 x 431.8 x 254
- **ВЕС, КГ:** 2.5

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ТИП:** Роутер
- **МОДЕЛЬ:** TREANDnet TEW-462BRP
- **WI-FI:** (802.11g)
- **LAN:** 4X RJ-45
- **ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ:** WEP, WPA, WPA 2, 802.1x
- **ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ:** 54 Мбит/с

ВНЕШНИЙ ВИД

Дизайн устройства нам очень понравился: он строгий, однако не лишен своего шарма. Черные матовые поверхности корпуса приятны как на ощупь, так и внешне. Вообще, с виду аппарат выглядит вполне добротно, никаких серьезных технологических изъянов снаружи не видно.
Эргономика нашего мультимедиадевайса не подкачала: с ним легко и удобно обращаться. Отдельно стоит отметить пульт, который комфортно лежит в руке.
Остановимся и на комплектации – она не избыточная, но полная. Есть два шнура для питания от разных типов розеток. В наборе также патчкорд, HDMI-кабель и шнур под компонентный аудиовидеовыход. Есть краткие (пожалуй, даже слишком краткие) инструкции на нескольких языках. Полная инструкция имеется на CD вместе с софтом.
Этим, собственно, комплектация исчерпывается.

БЫСТРОДЕЙСТВИЕ

Мы замерили быстродействие через две различные линии связи, но с одним и тем же роутером. Первая линия связи – витая пара, вторая – Wi-Fi стандарта 802.11/g.
При беспроводном соединении плеер теоретически может работать на скорости до 300 Мбит/с (802.11 draft n), однако наш тестовый роутер поддерживал не более 54 Мбит/с. Мы использовали такой вариант, так как более скоростные модели пока распространены слабо.
Сначала поговорим о проводной линии. Скорость записи на диск через витую пару составляет порядка 25 Мбит/с, скорость чтения – почти 45!
Беспроводная связь оказалась чуть более медленной – соответственно 20 и 39 Мбит/с. Падение скорости объясняется тем, что тестовый роутер, наш мультимедиадевайс и тестовый ноутбук находились в разных помещениях, разделенных железобетонными стенами. Отметим, что этих скоростей вполне достаточно для комфортного просмотра видео по Сети в режиме реального времени.

КОНСТРУКЦИЯ

По сути, в корпус встроен полноценный компьютер, со своей собственной операционной системой. В центральной части расположен отсек для жесткого диска. В нашем случае это был 500-гигабайтный Seagate с SATA-интерфейсом. Форм-фактор стандартный: 3.5”.
Отсек организован так же, как и в большинстве хранилищ, – с защелкой и кнопкой для извлечения. Сам по себе девайс почти симметричен: слева от отсека проектировщики расположили кнопку включения питания, справа ИК – приемник сигналов от пульта дистанционного управления. Рядом с последним находится USB-порт для подключения дополнительных устройств (например, флеш-памяти). Кстати, iPod также поддерживается.
Задняя панель буквально нашпигована различными разъемами. Помимо стандартного входа питания там есть еще один USB-разъем для подключения дополнительных хранилищ, HDMI-разъем, компонентный аудиовидеовыход, RJ-45 для локальной сети и интернета.

СОФТ И ПРОЧИЕ ADDONS

С помощью софта можно дистанционно (через Сеть) управлять девайсом, если пультом лень. Аппарат поддерживает загрузку медиабиблиотек, может воспроизводить различные фильмы и музыку, просматривать картинки. Но что самое интересное – девайс позволяет зайти на youtube, с помощью поиска найти нужную видеозапись и просмотреть. Это, конечно, будет не HD1080p (хотя аппарат его поддерживает), но сама возможность впечатляет.
Однако отметим и минусы: несмотря на последнюю версию прошивки, тестовый образец зависал с завидной регулярностью, чему мы, ясное дело, не обрадовались.

ВЫВОДЫ

Устройство интересное, несмотря на высокую цену. Девайс хорошо подойдет для семейного использования в качестве домашнего мультимедийного хранилища данных. Лично я подожду с покупкой, пока стоимость немного не упадет. Заодно и прошивка обновится.

Автор:
Кирилл Аврорин

GIGABYTE GV-N250OC-1GI

НОВОЕ ИМЯ ДЛЯ СТАРОГО ДРУГА

Удивить эта плата нас ничем уже не могла. В ее основе лежит старый добрый NVIDIA G92b, который исследовался нами десятки раз. Компания в принципе и не скрывает, что это фактически перемаркированное решение GeForce 9800 GTX+. Зато весьма приятно выглядит ее цена, которая после релиза активно начинает снижаться. Стоимость немного «заряженной» модификации от Gigabyte, которая и попала к нам на тестирование, составляет немногим больше 5 тысяч рублей. Рискнем предположить, что к моменту появления журнала в печати она опустится как минимум до 5 тысяч.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для тестирования мы использовали привычный пакет 3DMark'06 на стандартных настройках, а также несколько игр. Запускались Crysis (но не Warhead) с последним патчем, GTA4, Unreal Tournament 3. Также проводился термотест при помощи программы RivaTuner. Мы прогоняли тест графического адаптера в Crysis, настраивали частоту считывания показаний датчика и гоняли тест на протяжении получаса. После этого считывали данные и вносили их в итоговую таблицу. Надо сказать, Crysis довольно сильно нагружает видеопроцессор, в других играх нам не удавалось разогреть его так сильно. По полученным данным строился график разогрева.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Первое, что немного удивляет, – заметно изменившаяся маркировка видеоплаты. Если раньше Gigabyte ставила на коробку полное название вроде Gigabyte GV-…, то теперь просто пишет название модели – GeForce GTS 250, а уже ниже перечисляет ее особенности. Так на самом деле удобнее, к этому пришли почти все производители. Индекс, конечно же, остался, но увидеть его можно только на маленьком белом лейбле в углу коробки.
Доставшаяся нам на тестирование видеокарта отличается от стандартной версии тем, что систему охлаждения спроектировала компания Zalman. Интересный момент: обычно компании хвастаются собственными разработками, а Gigabyte решила использовать известное среди оверклокеров имя. Система охлаждения не ограничивается радиатором и кулером. Разработчики применили новую технологию создания печатных плат, в которой используется повышенное содержание меди. В данной печатной плате примерно в два раза больше меди, чем в обычных. По словам разработчиков, это способствует более эффективному охлаждению и повышает стабильность при работе на повышенных частотах.
Штатный разгон платы невелик – память функционирует на частоте 1.1 ГГц вместо стандартного 1 ГГц. Зато Gigabyte гарантирует улучшенную способность платы к пользовательскому разгону. Мы на скорую руку удостоверились в этом утверждении – плата неплохо заработала на 790 МГц для процессора и на 1150 МГц для видеопамяти. Проверили стабильность работы при таких частотах – 20 раз прогнали тест в Crysis. Сбоев и артефактов так и не проявилось.
Плат на базе G92b было выпущено немало. Проблема с перегревом весьма актуальна для данного графического процессора. Некоторые образцы не могли стабильно работать даже на штатных частотах, и мы лично сталкивались с этим явлением. Приходилось программно занижать рабочие частоты, чтобы избавиться от артефактов после получаса работы в трехмерных приложениях. Здесь все нормально. Средняя температура после 16 минут работы в 3D составляла 70–72 °C, что немного. Обычно эти платы трудятся на 78 °C, особо оверклокерские модели – на 65 °C. Поэтому Gigabyte со своей новинкой попала точно в золотую середину.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Duo E8600, 3.33 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** 2 Гб, Corsair DDR2 1066 МГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P5Q Deluxe
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** WD 1000 Гбайт 7200 об/мин
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Thermaltake ToughPower 850 Вт
- **МОНИТОР:** Samsung 215TW

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ЧИПСЕТ:** NVIDIA G92b
- **ПОДДЕРЖКА PCI-EXPRESS X16 2.0:** есть
- **ТЕХПРОЦЕСС:** 0.055 мкм
- **РАЗЪЕМЫ:** DVI, D-Sub, HDMI
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПИТАНИЕ:** один 6-пиновый разъем
- **ЧАСТОТА ГРАФИЧЕСКОГО ПРОЦЕССОРА:** 740 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1 Гб
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR-3
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1.1 (2.2) ГГц
- **РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ:** 256 бит

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Качественный теплоотвод, заводской разгон
- Невысокая по нынешним меркам производительность

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

CRYSIS 1680X1050 HIGH, FPS	47.6
GTA IV 1680X1050 HIGH, FPS	51.3
3DMARK'06	13486

ВЫВОДЫ

Хороший вариант на базе G92b. Плата не самая быстрая и не самая разгоняемая, но зато не сильно перегревается, и ее можно смело устанавливать в компактный системный блок, где недостаточно быстро выводится горячий воздух. Стоит отметить, что также есть версия этой платы с цельномедным радиатором от Zalman. Она несколько дороже, но фанаты разгона должны обратить на нее внимание.

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

С наступлением лета количество вопросов снизилось, а количество спама выросло. Непорядок! Пишите обо всем: о разгоне, касательно апгрейда системы, а также о проблемах с софтом. А мы постараемся вам помочь.

Кирилл Аврорин

Здравствуйте! Читаю ваш журнал полтора года и бросать не собираюсь. У меня проблема: уже давно (месяца четыре назад) на мониторе появилась странная зеленая полоса. Она находится в 2 см от правого края монитора, появляется везде: в играх, фильмах, при загрузке Windows. В чем дело? Монитор – LG Flatron l1753HR 17 дюймов, видеокарта старая – NVIDIA GeForce 6800.

Арсалан Чимитов

Привет! Утешить тебя, к сожалению, мы не можем. Скорее всего, в твоем мониторе отходит шлейф, который соединяет матрицу и контроллер. Можешь попробовать слегка надавить или немного стукнуть по рамке на лицевой части корпуса в том месте, где расположена полоса. Вполне вероятно, что она на время исчезнет. Конечно, нужно отдавать дисплей в ремонт, однако далеко не все мастерские могут решить эту проблему.

Здравствуйте! У меня проблема с монитором. Когда я его включаю, секунд десять он работает нормально, а потом изображение вдруг начинает расплываться. В середине расплывается больше, чем по краям монитора. Степень расплывчатости меняется время от времени. Проверка на вирусы ничего не дала. Пробовал сменить видеокарту – с Chaintech GeForce 8800 GT на Leadtek 9800 GT. Результата не дало. Монитор – Samsung 943N. Подскажите, пожалуйста, в чем проблема? Если в мониторе, то можно ли его отремонтировать, если же нет, то какой дисплей лучше купить в пределах 7–9 тысяч рублей? Заранее спасибо!

Леонид

Данная проблема возникает у многих пользователей недорогих моделей. Причина в высоком нагреве внутренних элементов. При долгой работе изображение плывет – здесь поможет автонастройка, но данный баг моделей не лечится в домашних условиях. Стоит попробовать обратиться в сервис, возможно, там смогут отрегулировать монитор. Но лучше всего купить новый, например, Samsung 943T за 8500 рублей тебя вряд ли подведет.

Привет, редакция! Раньше думал о покупке источника бесперебойного питания, однако в последнее время вроде бы все стабильно, проблем нет, разве что иногда электричество отключается, но я дома только играю или фильмы смотрю, поэтому ничего страшного в том, чтобы пройти уро-

Привет, редакция! Сейчас хочу сделать себе мощный апгрейд, что посоветуете? Я читал ваши обзоры, в том числе игровые, везде хвалите двухъядерные процессоры Intel. Я думаю взять Core 2 Duo E8600, с частотой 3.33 ГГц. Думаю его скорости вполне хватит для современных игр, особенно если прибавить пару гигабайт быстрой памяти. Что скажете по этому поводу? Есть ли альтернативные варианты? Знаю, что Core i7 намного круче, но позволить себе такое пока не могу. Также, какой графический адаптер лучше выбрать в пределах 350, ну максимум 400 долларов? Спасибо!

Тимур

Привет, Тимур! Все, в принципе, верно, этот процессор – действительно, отличный выбор для современных игр. Но совсем скоро выйдет новая платформа Intel Core i5. По предварительным тестам, она показывает результаты, очень близкие к Core i7, а стоить будет ощутимо дешевле. Конечно, точно пока трудно сказать, что сколько будет стоить и какие покажет результаты, но, на мой взгляд, если ты планируешь собирать быстрый и адекватно стоящий компьютер, есть смыс подождать. Что касается видеокарты, то за 350 долларов сейчас можно купить два топовых решения – ATI Radeon HD 4890 (примерно 250 у.е.) и GeForce GTX 285 – ровно 350. Второй вариант побыстрее, первый – ощутимо дешевле. Выбирать – тебе!

вень сначала, нет. А как вы считаете, есть ли смысл? Просто с деньгами сейчас тоже не очень, на апгрейд-то хороший не хватает.

Миша Озеров

Здравствуй, Миша! Суть ИБП не только в том, что он позволяет компьютеру некоторое время поработать после отключения электричества. Источник бесперебойного питания защищает также от перепадов напряжения. Не факт, что однажды не произойдет ситуация, в которой ты легко потеряешь процессор, материнскую плату или как минимум блок питания. ИБП сегодня сравнительно недороги, неплохую модель из линейки того же Ippon можно приобрести за 1700–2000 рублей.

Здравствуйте! У меня в системном блоке стоит жесткий диск Hitachi 160 Гбайт с интерфейсом IDE. Хотел приобрести накопитель на 1 Тбайт, но так как подобных моделей с IDE не могу найти в магазинах, то хочу купить SATA2 Western Digital. Проблема заключается в том, что на материнской плате (ASUS P4P800VM 478 сокет) есть только IDE и SATA1. Вопрос: совместимы ли эти два диска и вообще возможно ли такое подключение?

Виктор

Здравствуй! Никаких проблем не ожидается, все накопители совместимы, можно устанавливать в SATA1 диски SATA2, все будет работать стабильно. Конечно, пропускная способность будет ограничена SATA1, но вряд ли ты это заметишь. Эффект от перехода к SATA2 обычно гомеопатический. Хорошо, что ты выбрал винчестер с интерфейсом SATA, так как PATA IDE скоро вымрет совершенно.

Приветствую, редакция! Недавно купил быструю память – OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition, ее частота 1333 МГц. Установил в систему (материнская плата ASUS Rampage первого поколения), выставил 1333 МГц, а в итоге система постоянно зависает, вылетает синий экран и прочее безобразие. Иными словами, память не работает на такой частоте, хотя на нее дана пожизненная гарантия и чек с приличной суммой! Сдать память назад? Пока она работает у меня на постыдных 1066 МГц, и мне это очень не нравится! Что делать?

Станислав

Привет! Станислав, ты просто забыл выставить повышенное напряжение для памяти. Дело в том, что эти скоростные модули OCZ требуют напряжения 1.8 В, а по умолчанию плата выставляет значительно меньший порог. Поэтому не поленись, зайди в настройки BIOS и выстави этот параметр для своих модулей. Единственный важный момент: если у тебя помимо этой планки установлены другие, менее скоростные и не готовые для работы на столь высоком напряжении модули, то они могут выйти из строя.

Добрый день! Недавно произвел апгрейд своей системы. Теперь это ASUS P5Q Deluxe, Intel Core 2 Duo E8400, 4 гигабайта памяти Kingston и 2 гигабайта GeForce GTX 285. Системка обошлась в круглую сумму. К счастью, я не стал покупать необоснованно дорогую материнскую плату, довольствуюсь старым добрым чипсетом Intel P45. Игры идут, надо сказать, действительно любые, практически в любых разрешениях и настройках. Однако некоторые из них начинают сильно дергаться, хотя показатель FPS при этом достаточно высокий (меряю при помощи Fraps). Получается так, что секунды две скорость идеальная, потом рывок и снова все нормально. В чем может быть дело? Например, подобное начинается в Crysis, на которую я уже установил все возможные патчи. Помогите.

Глеб

Привет! Есть несколько вариантов решения. Первый – установи самые свежие драйверы, возможно, в них будет улучшена работа в SLI в некоторых приложениях. Второй – обнови Direct X до последней версии, доступной твоей ОС. Если у тебя Windows XP – то это соответственно девятый Direct X, а если Vista – то десятый. В-третьих, посмотри, какие программы у тебя запущены постоянно. Быть может, одна из них раз в две секунды сильно грузит систему, что заметно в играх, но незаметно в офисных приложениях и интернете. И наконец, попробуй запустить игру вообще без дополнительных приложений, в том числе антивирусов и файерволлов, вполне может оказаться, что все дело в них.

Привет, железный раздел! Вот такая у меня ситуация. Установил утилиту CPU-Z для того, чтобы посмотреть подробно характеристики моего процессора, и обнаружил, что его частота нестабильна – прыгает от одного показателя к другому. У меня Intel Core 2 Duo E5300, и частота скачет от 1.1 до 2.6 ГГц! Что это может быть? Стоит ли обновить BIOS? Такое наблюдается не только когда работаю в Windows, но и в играх. Как исправить подобное безобразие?

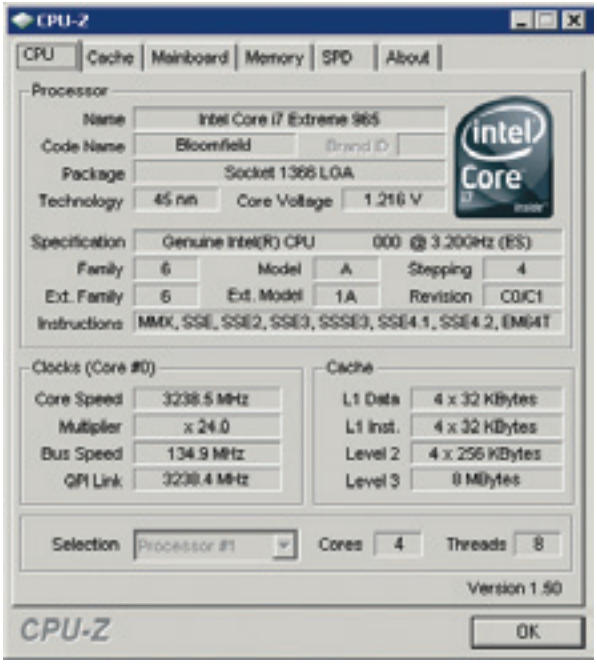
Павел

Привет, Павел! Все просто – у тебя в BIOS активирована функция сброса частоты при отсутствии загруженности процессора, и он автоматически замедляется. Как только есть какая-то работа для него – частота вновь прыгает до своего максимума. Все это сделано для того, чтобы процессор меньше грелся, когда не нужна полная скорость его работы, а также для того, чтобы сберечь ресурс ЦП и вентилятора, который также, скорее всего, умеет автоматически замедляться. Если же тебе это принципиально не нравится – отключи данную функцию в BIOS и твой процессор всегда будет работать на своей максимальной частоте. А вот обновить BIOS не помешает в любом случае.

Привет! Серьезная проблема! Вконец достала меня Vista на моем ноутбуке Acer (тем более что в базе установлена ужасная версия Home Basic), решил перейти на XP. Купил диск, начинаю устанавливать, и тут проблема – инсталлятор пишет: подходящих дисков в вашем компьютере не найдено, установка не может быть продолжена. Что делать, как решить эту проблему? К счастью, в Vista еще можно зайти, компьютер работает, но сидеть в ней решительно не хочу. Помогите, если это возможно.

Сеня

Здравствуй! Давно у нас не было писем по поводу проблемы с Vista на ноутбуках. Дело в том, что нужны специализированные драйверы для контроллера SATA. Тебе потребуется привод для дискет с интерфейсом USB, дискетка и драйвер для твоего контроллера SATA. Его название ты можешь посмотреть в списке устройств Windows, в свойствах системы, скачать же на сайте компании производителя. Скопировав его на дискетку, ты можешь при запуске инсталлятора Windows нажать F6 и установить его. После этого заработает твой жесткий диск, и ты сможешь установить на него Windows XP. Перед покупкой дисковода попробуй отключить в BIOS опцию SATA Native Mode, после чего диск может все-таки появиться.



Автор:
Кирилл Аврорин

НАСТРАИВАЕМ ВИДЕОКАРТУ В RIVATUNER

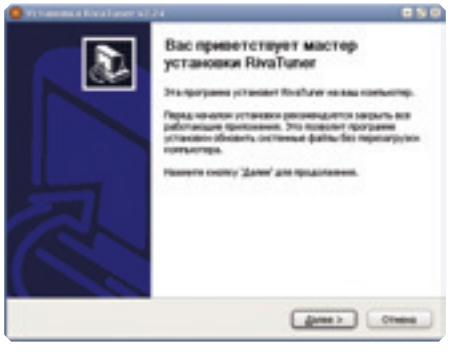
СЛОЖНОСТЬ: 3 ИЗ 5

Нам нередко приходят жалобы на то, что в играх появляются артефакты, искажения, иногда после долгой работы и вовсе зависает система. Кто-то спрашивает, как же сделать этот замечательный «оверклок», о котором так много говорят и который значительно повышает производительность системы. Ответить сразу на все вопросы мы решили в этой рубрике. Сегодня мы изучим работу с RivaTuner – одной из самых популярных программ для настройки экрана и видеокарты. Она позволяет делать с графическим адаптером практически все: настраивать тактовые частоты, увеличивать или уменьшать скорость работы кулера и многое-многое другое. Фактически она заменяет собой множество фирменных утилит от именитых производителей видеокарт, а зачастую намного их превосходит. Есть и другое значительное отличие RivaTuner – она подходит ко всем без исключения графическим адаптерам в отличие от фирменных программ.

Это, конечно, не единственная в своем классе программа, есть не менее популярная PowerStrip, а поклонники видеоадаптеров AMD/ATI в последнее время полюбили AMD GPU Clock Tool. Но, на мой взгляд, последняя еще крайне недоработана: нередко случаются ошибки с определением видеоплат, она выдает недостаточно технической информации, разгон и вовсе в половине случаев приводит к падению системы. Поэтому остановимся пока на двух утилитах: RivaTuner и PowerStrip. Они во многом похожи, и, разобравшись с функционалом «Ривы», ты без проблем освоишь и вторую программу, если, конечно, будет желание.

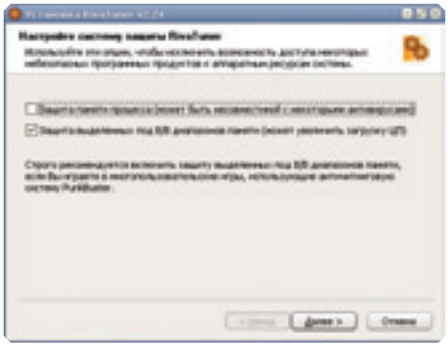
ШАГ 1. УСТАНОВКА

Очень важно при установке программы скачать из интернета самую свежую версию. Разработчики постоянно исправляют ошибки, добавляют новые функции и, самое главное, внедряют поддержку новых видеокарт и процессоров. От того, насколько свежа твоя версия, зависит наличие тех или иных функций в программе. Скачать самую последнюю версию всегда можно с сайта www.guru3d.com, раздел Downloads. На момент написания этих строк последней версией была 2.24, но мы не исключаем того, что в скором времени выйдет очередное обновление. Обычно это происходит с выходом новых видеокарт, для каждой из которых нужно обновлять базу данных программы. Установка проходит довольно просто, благо есть поддержка русского языка.



ШАГ 2. ЗАЩИТА И ОБНОВЛЕНИЕ

После копирования файлов утилита спросит, нужно ли установить доступные обновления. Следует ответить «да», так как, возможно, ей потребуется обновить свои базы данных. Далее появится окно настроек защиты. Несмотря на серьезное название заголовка, ничего страшного здесь нет. Просто некоторые антивирусы не любят вмешательство программ в настройку системы. Также иногда не дружит с этими настройками античитинговая система PunkBuster, хотя на моем опыте таких проблем не возникало. Тем не менее оптимальным будет оставить все как есть: первую галочку не ставить, а вторую не убирать. Если же какие-то проблемы с антивирусами возникнут, то попробуй переустановить утилиту и выставить настройки другим способом. Но, повторюсь, такого пока у нас не возникало.



КАК РАЗГОНЯТЬ?

Поговорим подробнее о разгоне в RivaTuner. Фирменные программы от производителей видеокарт отличаются еще и тем, что позволяют автоматически разгонять видеокарту до ее максимальных возможностей. Однако не всегда удается корректно определить реальные возможности – иногда утилита превышает допустимый порог частот, а временами не использует всего потенциала платы. Здесь все по-другому. Рекомендуем увеличивать частоту ядра платы с шагом 10 МГц. Каждый шаг заканчивать прогоном теста, например GPU Test в Crysis, причем в идеале прогнать его 2–3 раза. В начале разгона можно сразу задать частоту на 20–25 МГц большую, но дальше стоит все же ограничиться шагом в 10 МГц. При зависаниях системы и вылетах трехмерных приложений в Windows стоит снизить частоту, разгон имеет смысл только тогда, когда система работает стабильно.

С частотой памяти немного сложнее. Как показывает практика, последние года два выходило очень мало графических адаптеров с большим потенциалом разгона памяти. Например, наш тестовый Radeon HD 4870 с памятью GDDR-5 отказывается разгоняться более чем на 75 МГц от номинала. Это мало и на результаты не влияет. Но многие GeForce, наоборот, охотнее «гонятся» именно по частоте памяти. В любом случае рекомендуем уменьшить шаг до 5–7 МГц, а при появлении артефактов снизить частоту и прекратить разгон.

ШАГ 3. ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОГРАММЫ

Перед запуском программы на экране может появиться сообщение, что программа не тестировалась с текущим драйвером и есть вероятность не опознать видеокарту. Это не глюк, просто драйверов к видеокартам выходит намного больше, а сами они зачастую появляются чаще, чем обновления этой утилиты. Тем не менее самая новая версия RivaTuner, как правило, работает без проблем со всеми имеющимися в продаже видеокартами и даже теми, что пока еще не поступили в продажу. Мы тестировали программу с системой на базе AMD/ATI Radeon HD 4870 1 Гб.

Как видно на картинке, программа без труда опознала нашу тестовую видеокарту. Все актуальные для нас настройки находятся за маленькой стрелочкой около слова «Настроить...». Трудно похвалить разработчика за интерфейс: RivaTuner напоминает софт десятилетней давности. Но менее полезной она от этого не становится. Осмотревшись, переходим наконец к разгону и настройке видеоплаты.

ШАГ 4. РАЗГОН

Нажав на вышеупомянутую стрелочку, необходимо выбрать пункт меню «Низкоуровневые системные настройки». Для активации разгона требуется поставить галочку около пункта «Включить низкоуровневые настройки». В появившемся окне необходимо нажать кнопку «Определение». Хотя программа предлагает перезагрузку системы, можно обойтись без нее. Перезагрузиться следует, если только утилита некорректно определила частоты твоей видеоплаты – следует это проверить. Но на нашей практике такое было лишь раз, когда мы тестировали очень ранний сэмпл одного графического адаптера и утилита вообще ничего о нем не знала. Подробнее о том, как именно разгонять, ты можешь прочитать во врезке.

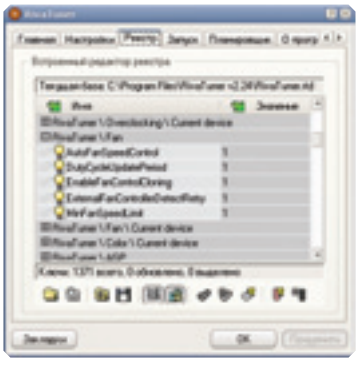
Здесь же скажем про очень полезную функцию «Загружать настройки с Windows». Активировав ее, ты позволишь твоей видеокарте всегда работать на выбранных частотах, и настройка скорости работы графического адаптера не потребуется при каждом запуске компьютера.

ШАГ 5. ОХЛАЖДЕНИЕ

Вообще, если все работает хорошо, смысла менять схему работы кулера нет. Программа позволяет самостоятельно настраивать ее. Включив опцию «Низкоуровневое управление кулером», можно самостоятельно выбрать его постоянную скорость вращения. Необходимо ли это? Я считаю, что нет. Но зачастую бывают проблемы у обладателей фирменных видеокарт, которые были заранее разогнаны производителем. Конечно, в идеальных условиях (большой системный блок, отличная система охлаждения), они, может быть, и работают стабильно на своих частотах, но в тесном MidiTower и при 30 градусах жары за окном проблемы появляются все чаще. Первый вариант – занизить частоты работы процессора и памяти, потеряв в производительности. Но для начала следует попробовать изменить схему работы кулера.

ШАГ 6. ИЗМЕНЯЕМ СХЕМУ РАБОТЫ КУЛЕРА

Для того чтобы активировать меню из предыдущего шага, необходимо зайти в главном меню во вкладку «Реестр» и активировать в нем самостоятельную настройку работы кулера. Найдя раздел RivaTuner/Fan, изменяем все доступные ключи на значение 3. Для этого достаточно кликнуть в свободном поле и с клавиатуры ввести туда нужную цифру. Возвращаемся в предыдущее меню настройки работы кулера. На мой взгляд, достаточно установить максимальную скорость работы при пороге, скажем, 75 °C. Это гарантирует стабильную работу при перегреве видеоплаты и невысокую скорость, когда графический адаптер не занят, например в Windows или офисных программах. По умолчанию на 100% кулер выкладывается, когда температура подходит к 98 °C, но к этому времени твой экран может быть уже покрыт артефактами, поэтому изменение все же необходимо.



Автор:
Алексей Поляков

НЕМНОГО О МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОЕКТОРАХ

Еще не так давно слова «мультимедийный проектор» ассоциировались исключительно со всевозможными презентациями, конференциями и серьезными дяденьками в строгих костюмах. Мысли о том, что подобную штуковину можно ставить у себя дома, как-то особо не возникало. Виной тому были громоздкость, не слишком качественная цветопередача (таблицу Excel видно хорошо, а вот от процесса игры или просмотра фильма большого удовольствия не получишь) и заоблачные цены. Некоторое время назад ситуация изменилась, и, возможно, тебе захочется приобрести подобный девайс для дома, например, чтобы смотреть кино в полстены (кстати, проектор, позволяющий это делать, обойдется намного дешевле ЖК-панели для домашнего кинотеатра соответствующих размеров). Можно показывать большой компании друзей фотографии, при этом они не будут тесниться у маленького монитора. Еще можно резаться в любимую игрушку, скажем, лежа на диване и смотря на потолок (последнее скорее курьез, но все же...).

Теоретически по принципу действия мультимедийный проектор не слишком отличается от старых слайд-проекторов (возможно, у тебя завалялась штука где-то на антресолях). Световой проток проходит через прозрачный оригинал и проецируется объективом на выбранную тобой поверхность, создавая увеличенное изображение. Вопрос в том, как этот оригинал получить, не вставив в проектор прозрачный слайд, а передав ему сигнал с видеокарты твоего компа. Здесь существует несколько технологий. Наибольшей популярностью пользуются три из них.

CRT базируется на использовании электронно-лучевых трубок и по принципу действия отличается от CRT-монитора разве что наличием линзы, которая проецирует изображение. Три трубки формируют световой поток трех цветов (красного, зеленого и синего). Потоки, совмещаясь, дают в результате цветное изображение. Кстати, из старого монитора ты можешь самостоятельно сделать такой проектор за полчаса, хотя о качестве говорить, конечно, не придется. Основной смысл – заклеить его со всех сторон чем-нибудь, а спереди прицепить самодельный объектив из картонной трубы и одной линзы, который и будет выводить картинку на стену. С CRT-проекторов все и начиналось. Да и сегодня они обеспечивают очень высокое качество цветопередачи и разрешение, недоступное другим типам проекторов. Главный и, пожалуй, единственный их недостаток – очень уж они громоздкие. Поэтому сегодня такие проекторы остались только в качестве профессионального инструмента и иногда используются в домашних кинотеатрах. А в более компактных (и дешевых) девайсах производители стали применять другие технологии.

LCD. Изображение формируется на одной или на трех жидкокристаллических панелях. Световой поток, проходя через эти панели, соответствующие им светофильтры и объектив, в конечном итоге и формирует картинку. Чем больше LCD-элементов – тем лучше.

DLP. Свет в этом случае не проходит насквозь, а, наоборот, отражается от множества (по числу пикселей) микрозеркал, которые отклоняются нужным образом под действием электромагнитного поля. В дорогих моделях используются три DPL-кристалла (по кристаллу для каждого цвета), в более дешевых – только один. В последнем случае, чтобы изображение стало цветным, между микрозеркалами и источником света быстро вращается диск, поделенный на красный, зеленый, синий и белый сектора. Микрозеркала отклоняются синхронно с вращением диска, а глаз человека очень быструю смену цветов воспринимает как полноценную цветную картинку (так же как при быстрой смене кадров возникает ощущение непрерывного движения).

По большому счету именно из двух последних типов тебе и придется выбирать проектор для дома. И у той и у другой технологии есть свои преимущества и недостатки. Преимущества LCD-проекторов – более мощный световой поток, четкая и насыщенная картинка, но из-за того, что пиксели на LCD-матрице расположены не вплотную друг к другу, возникает эффект решетки, а по контрастности изображения они пока еще не догнали DLP-проекторы. Поэтому одни компании выпускают проекторы одного типа, другие – другого, и сложно сказать, какой из них лучше: все зависит от твоих личных предпочтений и условий, в которых ты собираешься этот девайс применять. Правда, в последнее время различия LCD и DLP стали для тебя, конечного покупателя, уже не столь очевидны. Все дело в хитрых технологиях, которые применяют производители, чтобы сгладить недостатки той или иной системы. ■

EPSON ПРЕДЛАГАЕТ...

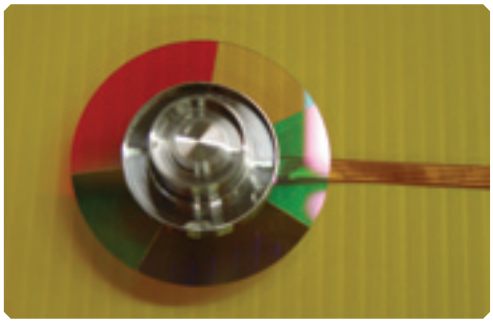
Посмотрим, какие бывают нюансы, на примере проекторов конкретной фирмы. Компания Epson, выпускающая проекторы исключительно на базе LCD, использует несколько технологий, позволяющих минимизировать недостатки LCD-матрицы (и сохранить все ее преимущества).

Массив микролинз. Как уже говорилось, пиксели на LCD-матрице расположены не вплотную друг к другу. Это не только приводит к эффекту решетки, но и вызывает существенные потери света, поскольку часть светового потока попадает на непрозрачные участки матрицы между пикселями. Инженеры Epson решили проблему, разместив между лампой и матрицей массив микролинз, которые разбивают световой поток на множество узких направленных пучков.

Конверсия поляризации. LCD-матрице вовсе не все равно, под каким углом падает на нее свет. Из-за этого часть светового потока, направленная не под прямым углом к матрице, растрачивалась впустую. Поляризатор преобразует световой поток так, что он падает на матрицу точно под углом 90 градусов.

А ЧТО ЖЕ DLP?

Компания Texas Instruments предложила технологию BrilliantColor, позволяющую повысить четкость и насыщенность картинки, выводимой DLP-проекторами. Во-первых, в цветовой диск, вращающийся между лампой и матрицей с микрозеркалами, добавили дополнительные сегменты – желтый и сине-зеленый. Это позволило более эффективно использовать весь спектр лампы и расширить цветовой охват. Во-вторых, фильтры стали задействовать не только цветовые сегменты, но и стыки между ними, за счет чего происходит лучшая цветопередача.



Автор:
Евгений Попов

AMD PHENOM II X3 720 BE

Выпуск процессоров с поддержкой разъема AM3 и оперативной памяти DDR3 вызвал необычайный интерес у энтузиастов. Особенно сильно приглянулся им трехъядерный процессор AMD Phenom II X3 720 BE. Он отличается не только привлекательной ценой, но и хорошим разгонным потенциалом. Этот процессор обладает разблокированным множителем, благодаря которому получил название Black Edition. На что способен такой «камешек», мы и постараемся разобраться в результате тестирования.

Уменьшение техпроцесса обычно ведет к уменьшению энергопотребления, снижению тепловыделения и сокращению задержек в элементах процессора, а это расширяет частотный коридор. Именно поэтому переход на 45 нанометров поспособствовал повышению интереса к новым моделям Phenom II. Штатная частота процессора AMD Phenom II 720 Black Edition равна 2.8 ГГц. При штатной опорной частоте шины HT, эквивалентной 200 МГц, получаем множитель, равный 14. Еще один плюс данной трехъядерной модели заключается в том, что множитель можно калибровать как в сторону повышения, так и в сторону понижения. Несмотря на то что новый процессор обладает возможностью работы с подсистемой памяти DDR2, мы посчитали в корне неправильным производить тестирование на базе платформы с устаревшей памятью. Поддержка DDR3 была основной фишкой процессора, и грех не создать достойную основу для испытаний.

При разгоне также важно обратить внимание на охлаждение. Процессор должен быть снабжен хорошим кулером или, если это возможно, водяной системой охлаждения. Мы поставили медный охладитель с воздушным нагнетателем Zalman CNPS 9700 – это проверенный временем вариант, обеспечивающий достойный уровень охлаждения. Что касается проведения тестов для реального сравнения результатов разгона с дефолтной частотой, то мы воспользовались традиционным набором приложений и специализированных утилит. В частности, были задействованы бенчмарк 3DMark'06 и встроенный в архиватор тест WinRAR. Среди обычных процессорных тестов – преобразование фотографии с помощью графического редактора Adobe Photoshop CS3 (одно изображение прогоняется через шесть фильтров), где результатом становилось время, затраченное на выполнение операции. Соответственно чем меньше результат, тем лучше, эффективнее процессор. Не забыли мы и про игры – в качестве тестовой платформы выступила Call of Duty: World at War. Здесь мы выставили разрешение 1920x1200, а детализацию вывели на максимум. Тест проводился без эффектов фильтрации. Итак, все условия созданы, можно переходить непосредственно к процедуре оверклокинга. В общем и целом разгон проводился по одной схеме. В системе BIOS или с помощью программных утилит постепенно повышалась рабочая частота процессора. Каждый шаг проверялся с помощью теста на стабильность. Если тест был пройден, то частота принималась в качестве рабочей. Если порог, при котором система не желала запускаться, был найден, то мы брались за повышение напряжения на ядре.

В нашем случае регулировка проводилась через систему BIOS. Несмотря на то что в тестировании использовалась инженерная системная плата Gigabyte, модель обладала мощным разгонным движком, так что проблем не возникло. Стоит также отметить, что процессор сдался на частоте 3.2 ГГц без повышения напряжения. Это весьма неплохой результат – 400 МГц прироста без особых усилий. Далее было доведено до кондиции напряжение. В результате мы выставили 1.5 В и стали увеличивать напряжение. Итоговый результат составил 3.6 ГГц. Стандартный для воздушного охлаждения результат, но у нас еще остались в рукаве козыри для того, чтобы заставить «камешек» работать быстрее. Подбор частоты HT и игры с множителем позволили выжать дополнительные 100 МГц. Получен результат, равный 3.7 ГГц.

Подтверждением того, что мы не зря трудились, стали итоги тестирования. Следует отметить, что они могут быть действительны не для всех моделей процессоров. Даже «камешки» из одной и той же партии хуже или лучше разгоняются в зависимости от индивидуальных особенностей. У нас не остается сомнений в том, что система водяного охлаждения могла бы поспособствовать росту на 300–500 МГц сверх полученного, а стакан с азотом позволил бы нам выжать из процессора еще на 1.5 ГГц больше! В любом случае «черная версия» нового трехъядерника дает жару, и у AMD появляется реальная возможность снова взойти на пьедестал производителя высокоэффективных и недорогих процессоров для любителей компьютерных игр и не только.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ЦЕНА:** 6500 руб.
- **КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:** 3
- **ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА:** 2.8 ГГц
- **КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ:** 3x 512 Кб
- **КЭШ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ:** 6144 Кб
- **ПОДДЕРЖИВАЕМАЯ ПАМЯТЬ:** DDR2-1066/DDR3-1333
- **МНОЖИТЕЛЬ:** 14 (разблокирован)
- **ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 45 нм SOI
- **ТЕПЛОВОЙ ПАКЕТ:** 95 Вт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P (Socket AM3)
- **ВИДЕОКАРТА:** AMD Radeon HD 4870 X2
- **ЧИПСЕТ:** AMD 790FX
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 4x 1024 Мб (2x Corsair Dominator XMS3-1800 + 2x Corsair Platinum XMS3-1066)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 400 Гб, Seagate Barracuda 7200rpm, SATA
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows Vista Ultimate SP1
- **ВИДЕОДРАЙВЕР:** ATI Catalyst 9.4
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 650 Вт, Corsair

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	до	после
Частота, ГГц	2.8	3.7
Super Pi, 1M, сек	24.3	20.2
3DMark'06, CPU Score	3386	4502
WinRAR 3.6, Multithreading, Кб/сек:	1734	2165
Call of Duty: World at War, 1920x1200, No AA, No AF, FPS	70	76
Adobe Photoshop CS3, сек	119	102
Температура, градусов	33	59

PHENOM II ОТ AMD СЛАВЯТСЯ ОТМЕННЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ ДЛЯ РАЗГОНА. ДОСТИГНУТЬ ЧАСТОТЫ 3,5 ГГЦ – НЕ СОСТАВИТ ТРУДА.

Автор:
Станислав Карасев

МОДДИНГ

ЧАСТО БЫВАЮТ СИТУАЦИИ, КОГДА ОЧЕНЬ ВАЖНО ПОДКЛЮЧИТЬ К ПК НЕСКОЛЬКО USB-УСТРОЙСТВ, НО КОЛИЧЕСТВО ПОРТОВ ОГРАНИЧЕННО. ЕСЛИ ЖЕ РЕЧЬ ИДЕТ О НОУТБУКАХ, ТО ПРОБЛЕМА ЕЩЕ ОСТРЕЕ, ПОТОМУ ЧТО В СРЕДНЕМ НА ЛЭПТОПЕ ТРИ РАЗЪЕМА. ВЫХОД ЕСТЬ. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ НЕСКОЛЬКО USB-РАЗВЕТВИТЕЛЕЙ ОТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ KONOOS.

KONOOS USB 2.0 ХАБ «НЛО»

Девайс очень удобный, приятно лежит в руке благодаря округлой форме и отсутствию острых выступов. Вообще эргономика очень продуманна: чтобы минимизировать размеры для транспортировки, можно смотать шнур соединения с компьютером вокруг корпуса в специальный паз, откуда он не будет выступать, соответственно не будет путаться. По бокам симметрично разместились четыре USB-вывода, а к ним соответственно четыре кнопки. Каждая из кнопок открывает один из портов. Если ничего подключать не надо, то разъем для уменьшения размеров просто задвигается в корпус до щелчка. Просто, надежно и удобно.

На самом верху нашего «летательного аппарата» находится круговой индикатор, загорающийся синим цветом в 90-градусном секторе в зависимости от порта, к которому подсоединено внешнее устройство. Отметим, что «разностороннее» положение USB-разъемов очень полезно, так как концентратор визуально и физически становится похож на некий перекресток и провода не путаются. В заключение добавлю, что на нижней поверхности его есть резиновые накладки, которые препятствуют скольжению.

ТИП: USB-Hub **ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК:** USB (встроенный шнур) **КОЛИЧЕСТВО ПОРТОВ РАСШИРЕНИЯ:** 4 **ДЛИНА ПРОВОДА, М:** 0.5 **ГАБАРИТЫ, ММ:** 70x70x40

KONOOS USB 2.0 ХАБ «ЦВЕТОК»

Девайс чем-то напоминает необычные скульптуры перед центром Помпиду в Париже – такой же странной формы и такой же яркий. В принципе, если его правильно сложить, то это действительно цветок, однако степеней свободы у него целых три, к тому же в упаковке он находится в состоянии абсолютно произвольном. Однако это даже интересно – можно развернуть его как угодно. Есть четыре USB-выхода, которые направлены в сторону от центра «цветка», что в принципе правильно. Однако сам «цветок» соединяется с компьютером при помощи отдельного шнура типа mini-USB – USB. Не самое лучшее решение для такой вещи, как разветвитель, – его легко вырвать или потерять. Конечно, шнур легко заменить, но и крепление его в корпусе разветвителя не очень прочное. Световой индикации как таковой нет (видимо, дизайнеры подумали, что если к такой разноцветной игрушке еще и подсветку добавить, то будет чересчур).

Одним словом, устройство оригинальное, но подойдет далеко не всем.

ТИП: USB-Hub **ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК:** mini-USB + отдельный шнур соединения **КОЛИЧЕСТВО ПОРТОВ РАСШИРЕНИЯ:** 4 **ДЛИНА ПРОВОДА, М:** 0.5 **ГАБАРИТЫ, ММ:** 82x82x20

KONOOS USB 2.0 ХАБ «КОНСТРУКТОР»

Девайс действительно является конструктором – у него целых четыре подвижных соединения между частями. Каждый из пяти подвижных элементов «конструктора» имеет свой цвет, преимущественно теплого оттенка. Основным материалом является утилитарный пластик, который достаточно тонок и прозрачен, чтобы через него при ярком свете можно было разглядеть USB-выводы.

Соединительной шиной является неотмыкаемый USB-шнур, который для надежности армирован. Стоит отметить и расположение выходных USB-разъемов – они установлены так, чтобы провод от каждого звена уходил в противоположную от соседних звеньев сторону. Решение интересное, однако не единственное из возможных.

Отличительной чертой данной модели является многообразие форм, которые она может принимать: кроме обычной линии это может быть и «лесенка», и «стопка книг» (в этом случае она поразительно напоминает значок WinRaR), и «забор» (если нужны только два разъема и всю конструкцию можно на ребро поставить), и… В общем, играть с ней можно как угодно и сколько угодно менять расположение на столе, главное – не забыть, что это все же концентратор.

ТИП: USB-Hub **ПОДКЛЮЧЕНИЕ КПК:** USB (встроенный шнур) **КОЛИЧЕСТВО ПОРТОВ РАСШИРЕНИЯ:** 4 **ДЛИНА ПРОВОДА, М:** 0.5 **ГАБАРИТЫ, ММ:** 200x40x10

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 4 июня 2009 года

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ЧЕТЫРЕ ИГРОВЫЕ КОНФИГУРАЦИИ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ, ПОЭТОМУ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В НАЧАЛЕ СТРАНИЦЫ.

Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7 920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 535 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P6T (Intel X58, 6 DDR-3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, 24+8 pin, ATX)	9850 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Gold Low Voltage OCZ3G1333LV3GK 3x1 Гбайт (DDR-3, PC-10666, 9-9-9-20)	2340 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3640 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4350 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	17760
3DMark06, Default Settings	18853
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.7
Call of Duty 5, 1920x1200	68

54 165 РУБ.

Удовольствие не из дешевых, но энтузиастов это не остановит. 3 Гбайт оперативной памяти хватит на все случаи жизни. Дисковый массив включает два винчестера по 1 Тбайт каждый, как ими распорядиться, дело ваше.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	9150 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M2 Crosshair II Formula (NVIDIA nForce 780a SLI, 4 DDR-II, PCI-E, SLI, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	7665 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-8500C5 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3150 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3640 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4350 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16045
3DMark06, Default Settings	17289
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
Call of Duty 5, 1920x1200	69

51 405 РУБ.

ASUS M2 Crosshair II Formula — классическая основа для игровой системы на базе платформы AMD. На плате расположено три слота PCI-E x16, а значит плата поддерживает и технологию 3-Way SLI.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 6 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5450 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q-E (Intel P45, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4840 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-8500C5 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3150 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 4890 1024 Мбайт (GDDR5)	8600 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3640 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1840 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9186
3DMark06, Default Settings	15964
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	68.3
Call of Duty 5, 1920x1200	48

30 620 РУБ.

В свое время выход Radeon HD 4890 произвел немало шума, ATI доказала миру, что успех предыдущих версий Radeon не был случайным. При достаточном бюджете можно добавить вторую и даже третью видеокарту Radeon HD 4890.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Toliman, AM3)	5600 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4980 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-8500C5 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3150 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 4890 1024 Мбайт (GDDR5)	8600 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3640 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1840 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9464
3DMark06, Default Settings	16730
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	74.6
Call of Duty 5, 1920x1200	51

30 910 РУБ.

AMD Phenom II X3 720 Black Edition – производительный трехъядерный процессор за разумные деньги. 4 Гбайт оперативной памяти – необходимый минимум для современных приложений.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4500 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP43-DS3L (Intel P43, 4 DDR-II, PCI-E, 24+4 pin, ATX)	2650 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX8500D2K2/2G 2x1 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	1350 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 260 896 Мбайт (GDDR3)	7250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	1050 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	8324
3DMark06, Default Settings	13211
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	52.9
Call of Duty 5, 1920x1200	36

20 750 РУБ.

Процессор Intel Core 2 Duo E7500 недорогой, однако потенциал у него внушительный. Раскрыть его истинные возможности позволит плата GIGABYTE GA-EP43-DS3L. Необходимые функции для разгона есть в наличии.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	4130 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Elitegroup A780GM-A Black Series (AMD 780G, 4 DDR-II, PCI-E, RAID, 24+4 pin, ATX)	2300 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX8500D2K2/2G 2x1 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	1350 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 260 896 Мбайт (GDDR3)	7250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	1050 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	8102
3DMark06, Default Settings	11890
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	50.7
Call of Duty 5, 1920x1200	32

20 030 РУБ.

Тандем из трехъядерного процессора (AMD Phenom X3 8750 Black Edition) и производительной видеокарты (GeForce GTX 260) обеспечивает достаточную скорость для игр в разрешениях вплоть до 1680x1050 при высоких настройках.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Признаться честно, я очень долго думал над тем, имеет ли смысл браться за Warcraft 3: Reign of Chaos. Творение Blizzard Entertainment увидело свет семь лет назад – возраст вполне приличный, в рубрике «Ретро» попадались экземпляры и помоложе. Казалось бы, в чем проблема? Дело в том, что мы стараемся писать о тех проектах, о которых в силу своей молодости не знает новое поколение геймеров. О третьей части Warcraft такого не скажешь. Несмотря на солидный возраст, игра не собирается уходить на пенсию. Огромное число людей по всему миру устраивают с друзьями многочасовые сетевые баталии, профессиональные киберспортсмены соревнуются на различных турнирах. В общем, сетевая часть игры популярна по сей день, а вот об одиночном режиме многие подзабыли. А ведь в нем можно найти много чего интересного.

Борис Соколов,
ведущий рубрики

ЖАНР: Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD **ДАТА ВЫХОДА:** 5 июля 2002 года

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ВСЕМ НАПАСТЯМ ВОПРЕКИ

Warcraft 3: Reign of Chaos ждали с нетерпением миллионы поклонников по всему миру. 14 июня 2002 года, когда в файловых хранилищах и торрент-сетях появилась «исошка» украденной бета-версии, пропускная способность интернета снизилась аж на 27 процентов. Впрочем, это не помешало игре сразу же после своего официального выхода подняться на первую строчку как американского, так и европейского чартов продаж. За месяц было реализовано более миллиона дисков, к Рождеству тираж перевалил за отметку 4.5 миллиона экземпляров.

БЕЗОТХОДНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Все крупные фирмы стараются минимизировать свои расходы. Нет, речь идет не о банальной экономии на всем и вся, а о грамотном расходовании имеющихся ресурсов. Так, производители различных напитков организовывают пункты приема стеклотары, чтобы поменьше тратиться на покупку новых емкостей. Водку или газировку разливают в бутылки, которые по нескольку раз прошли путь «конвейер – магазин – покупатель – мусорный контейнер – авоська бомжа – конвейер». Blizzard Entertainment не исключение. Здесь тоже стараются наладить безотходное производство. То, что не удалось реализовать в адвенчуре Warcraft Adventures: Lord of the Clans (проект был закрыт в мае 1998 года), нашло свое применение в стратегии Warcraft 3: Reign of Chaos. Речь идет об одной из сюжетных линий. В начале игры во время небольшой обучающей кампании ты должен помочь молодому вождю орков Траллу захватить город Стратхольм и крепость Дернхольд, собрать вместе разрозненные кланы и провести их через море к берегам Калимдора.
Впрочем, рассказ о поиске зеленокожими верзилами земли обетованной лишь маленькая деталь в огромной сюжетной мозаике. Большинство событий связаны с 19-летним принцем Артесом, паладином

Юный наследник трона не прочь вместе с обычными рыцарями поучаствовать в погроме логова орков.

Ордена Серебряной Длани. Не будем раскрывать все перипетии, иначе лишим тебя как минимум половины удовольствия от прохождения одиночной кампании. Отметим лишь то, что ты успеешь поиграть аж за четыре стороны: альянс людей, дварфов и эльфов; нежить; орду орков и ночных эльфов. Каждая миссия напичкана интересными скриптовыми сценками. Герои шутят, спорят, совершают благородные и омерзительные поступки. В общем, жизнь в виртуальном мире бьет ключом.

И ХОЧЕТСЯ, И КОЛЕТСЯ

По сравнению с двумя предыдущими частями сериала здесь принцип построения миссий претерпел изменения. Теперь помимо основного задания перед тобой ставят еще и дополнительные. Например, в одной из глав за альянс необходимо во чтобы то ни стало продержаться 30 минут до прихода подкрепления. Ты организуешь непроходимую оборону: строишь около ключевых подходов к городу непреодолимый частокол из башен, тратишь ресурсы на катапульты, чтобы отстреливать врагов еще на дальних подступах, держишь в запасе полдюжины рыцарей. Вдруг от тебя требуют устроить засаду на караван нежити, отправившийся заражать соседние поселения. Как быть – положиться на башни с катапультами и отправить мобильный отряд пехоты на перехват или наплевать на приказ и держать все юниты возле своей базы? Таких случаев, когда приходится выбирать между журавлем в небе или синицей в руках, в игре очень много.

Разработчики нашли способ предотвратить так называемые «раши» (ранние атаки на базу противника). Ключевые позиции на карте (дополнительные источники золота и перекрестки дорог) охраняют NPC-монстры. Прежде чем внезапно напасть на вражеское логово, тебе придется потерять немало солдат во время сражения с преградившим путь семейством гноллов. А еще в игре действует система смены дня и ночи. Альянс и орда чувствуют себя комфортнее под палящим солнцем, а нежить и ночные эльфы – при свете луны.

ПОБЕДА НЕ ЧИСЛОМ, А УМЕНИЕМ

Старая тактика под названием «накопи побольше ресурсов, собери огромную армию и навались всей оравой на лагерь противника» в третьей части не действует. Чем больше у тебя армия, тем дороже обходится ее содержание. Так, на первых порах пеоны тащат из шахты на базу мешочек с 10 единицами золота. Если твои воины потребляют больше 30 кусков мяса, то вместо 10 единиц драгметалла добывается только 7. Как только армия начнет поедать 70 и больше кусков мяса, добыча снизится до жалких 4 единиц. При этом запасы золота в руднике будут расходоваться с той же скоростью, что и раньше. Из-за этого держать огромные армии без дела попросту невыгодно. Приходится действовать небольшими отрядами с парой хорошенько прокачанных героев (лучше всего поднять опыт до 4–5-го уровня в сражениях с встречающимися на картах NPC) и дюжиной различных юнитов. Победа достается не тому, кто наштамповал больше всего войск, а тому, кто правильно расставляет свои войска на поле боя и лихо орудует мышкой. Небольшой отряд легко справляется с толпой плохо организованных противников. Идущие в первых рядах специалисты ближнего боя размахивают мечами или топорами, оставшиеся позади издали разят неприятелей стрелами, ядрами или магическими заклинаниями. Игрок-профессионал не выпускает ситуацию из-под контроля ни на секунду. Он отводит

ПЛАМЕННЫЙ ПРИВЕТ СТАРКРАФТЕРАМ

В Warcraft 3: Reign of Chaos полным-полно так называемых «пасхальных яиц». Некоторые из них связаны со StarCraft. Так, в папке с установленной игрой хранятся файлы с моделями двух зегров (Zergling и Hydralisk) и морским пехотинцем терран. Гидралиска также можно повстречать во второй миссии кампании за ночных эльфов. Если подняться до правого верхнего угла карты и с помощью баллист уничтожить часть леса, то вырвавшийся на свободу зерг присоединится к твоей армии. В первой главе за альянс встречаются вывески магазинов Tracey's Armory и Bob's Guns. Первый расположен недалеко от входа в город, другой – в противоположной стороне на площади. Если пройти все миссии за альянс на самом высоком уровне сложности, то ты увидишь сцену сражения морпехов, гидралисков, зерлингов и «космических» орков.

ЗНАЙ НАШИХ

Спустя полмесяца после американского релиза в продажу поступила российская версия Warcraft 3: Reign of Chaos от компании «Софт Клаб». Локализация заняла четыре месяца. Со стороны «Софт Клаб» было задействовано 15 человек: 12 специалистов трудились в московской офисе, еще трое – в локализаторском центре издательства Vivendi Universal в Дублине. В озвучивании 96 персонажей приняли участие 23 актера. Многие реплики записывались в самый последний момент. За три месяца до релиза в игре отсутствовали видеоролики и несколько одиночных миссий. Некоторые кампании менялись аж десять раз. Несмотря на все сложности, отечественная команда справилась со сложной задачей на твердую пятерку. Из десяти мировых локализаций русскую озвучку признали самой лучшей. А еще только в нашей версии игры переведены все названия на картах.

Главное – не подпускать этих здоровяков к беззащитным в ближнем бою стрелкам.

Через такую оборону не пробьется даже самый мощный герой.

раненых с передовой, использует припасенные на черный день банки-склянки с лекарствами и мастерит одно заклинание за другим. Со сторожны его действия напоминают соло пианиста, только вместо педалей и черно-белых клавиш задействованы мышь и горячие кнопки. Пара минут, и от казавшейся внушительной оравы врагов остаются лишь лужи крови на земле да вывалившиеся из карманов сверкающие артефакты.

ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Вот мы и подошли к самой главной особенности Warcraft 3: Reign of Chaos – ролевой системе. Каждый из трех доступных героев может носить с собой до шести полезных в бою предметов: целебные зелья, свитки с заклинаниями, различные артефакты и т.д. Чем больше он накопил за время сражений очков опыта, тем сильнее прокачал от одного до трех доступных умений. Например, по умолчанию архимаг альянса применяет обычную атаку огненным шаром. Но стоит активировать специальную атаку, как на врагов обрушивается дождь из ледяных кристаллов. Великолепно обращающийся с двуручным мечом мастер клинков из орды орков может в мгновение ока создать свою точную копию. Пока ничего не понимающий противник будет тратить силы на сражение с «фальшивкой», «оригинал» быстренько порубит его на мелкие кусочки.

О балансе сил можно говорить часами. Для каждой из четырех представленных в игре сторон существует множество тактик, которые с максимальной отдачей используют плюсы и минусы тех или иных юнитов. Вот уже семь лет, как профессиональные киберспортсмены пытаются найти универсальный способ достижения победы, но всякий раз терпят неудачу – на каждый прием находится контрприем. Благодаря этому игра популярна у любителей сетевых сражений по сей день.

СЕКРЕТ УСПЕХА

Благодаря чему игра добилась большой популярности? В Warcraft 3: Reign of Chaos трудно выделить какой-то один элемент, так сказать, главную фишку. Стоит заметить, что по такому же принципу устроены и все предыдущие хитовые творения Blizzard Entertainment. Ценители визуальных красот получили добротный по меркам 2002 года трехмерный графический движок и более двух часов великолепных видеороликов, снятых в лучших традициях «Властелина колец» Питера Джексона (Peter Jackson). Лихо закрученный сюжет соответствует самым высоким литературным стандартам. Тут тебе и постепенное раскрытие характеров ключевых персонажей, и резкие повороты событий. Не подкачал и геймплей: элементы RPG, словно розочки на торте, удачно украшают RTS-основу. Интерфейс прост и понятен. В общем, все хорошо, все к месту. Выдерни из сложной конструкции хотя бы один элемент, и все развалится. В этом и состоит главный секрет успеха игры. ■

ВПРОЧЕМ, РАССКАЗ О ПОИСКЕ ЗЕЛЕНОКОЖИМИ ВЕРЗИЛАМИ ЗЕМЛИ ОБЕТОВАННОЙ ЛИШЬ МАЛЕНЬКАЯ ДЕТАЛЬ В ОГРОМНОЙ СЮЖЕТНОЙ МОЗАИКЕ.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Warcraft 3: Reign of Chaos сейчас модно ругать. Мол, устаревшая графика, непонятный баланс, никакого новаторства, да и вообще стоило ли это ждать? Blizzard подобные реплики старается просто не замечать, упорно утверждая, что ничего лучше и масштабнее третьей Warcraft студия никогда еще не создавала. Сколь бы невероятно самоуверенным ни показалось это утверждение, разработчики все же правы.

«Страна игр» № 14 (119) 2002, оценка 9.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Структура одиночной кампании типична для игр от Blizzard: строго следуя поворотам сюжета, мы последовательно в хронологическом порядке проходим миссии за людей, мертвечину, орков и, наконец, ночных эльфов. Нельзя сказать, что игра готова преподнести нам огромные сюрпризы – все это мы видели, причем не раз. Каждая раса преследует свои амбиции, иногда даже задаешься вопросом, какая из них по-настоящему плохая. Нежить выглядит отъявленными преступниками, но мне кажется, что их просто неправильно поняли.

Сайт IGN, оценка 9.3 из 10

Пейзане работают в поте лица, золотишко капает на банковский счет.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

ТВОЕ ЛЕТО С PSP!

только до 18 июня!
купи игру для PSP
и получи скидку
-50% на вторую!

скидка предоставляется на игру той же или меньшей стоимости

www.hitzona.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ЧЕТЫРЕ ГОДА ОЖИДАНИЙ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ОДНОГО ХИТА

Обычно после трехстраничного ретроревью следует рассказ об истории команды разработчиков. Мы с удовольствием написали бы обо всех этапах славной жизни Blizzard Entertainment, но, к сожалению, формат нашей рубрики ограничен. Какой бы знаменитой ни была компания, посвящать ей 12–15 страниц драгоценного журнального пространства непозволительная роскошь. Быть может, получится это сделать потом. Благо в послужном списке Blizzard Entertainment полно хитов. На этот раз мы ограничимся историей создания лишь одной игры – Warcraft 3: Reign of Chaos.

ЛОНДОНСКИЙ СТАРТ

Разработка третьей части популярного стратегического сериала стартовала в апреле 1998 года сразу же после релиза StarCraft. Проект поручили подразделению Blizzard South. Одна часть команды занималась Warcraft 3, другая – неким секретным проектом (предположительно World of Warcraft). Сотрудники Blizzard North в тот момент корпели над Diablo 2. Почти десять месяцев программисты потратили на написание кода нового полностью трехмерного графического движка, после чего в январе 1999 года к ним присоединились дизайнеры, художники, аниматоры и прочие специалисты. Официальный анонс состоялся 2 сентября 1999 года. Через пять дней в Лондоне на выставке ECTS Blizzard Entertainment продемонстрировала представителям прессы сырую демоверсию с одним-единственным уровнем и короткий видеоролик. Стоит заметить, что показанный зрителям поединок рыцаря и орка на густом лугу почти без изменений вошел в заключительный вариант.

Если прочитать превью и интервью той поры, то сразу станет понятно, что разработчики со временем очень сильно изменили как внешний вид игры, так и ее геймплей… На первых порах Warcraft 3 позиционировали в большей степени как RPG, а не как RTS. Разработчики даже называли точный процент соотношения двух жанров – 70 к 30. Планировалось, что игрок стартует с уже развитой базой и ему не придется строить новые здания, а нужно будет только тратить накопленные ресурсы на проведение апгрейдов. Кстати, изначально пейзане добывали лишь золото; знакомую по двум предыдущим частям древесину вернули чуть позже. Планировалось создать не четыре, а шесть рас (если верить слухам, то до релиза не дожили Пылающий легион и альянс огров с гоблинами). Причем для каждой из них придумали по шесть необычных героев (в итоге осталось по три). Любой из них должен был обладать специальным параметром «лидерские качества», от которого зависело максимальное число бойцов в одном отряде (до 12 юнитов). Самое забавное, что героями могли стать ветераны – обычные юниты, набравшие большой опыт в сражениях.

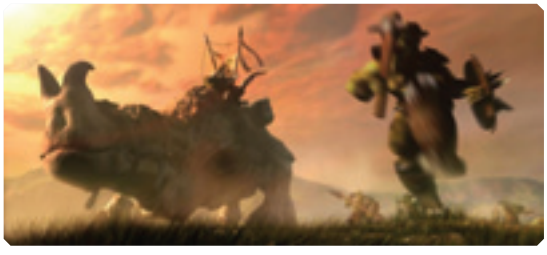
ОТ СВЕТЛОГО К ТЕМНОМУ

По ходу разработки значительные изменения претерпел внешний вид игры. Вот что говорил в 1999 году ведущий дизайнер уровней и автор сценария Роберт Пардо (Robert Pardo): «Во многих трехмерных шутерах графика монотонна. В противовес этому в Warcraft 3: Reign of Chaos она строится на контрастах, на сочетании необычайно ярких цветов. Графика похожа на картинку из детского мультфильма, однако это не значит, что сама игра будет простенькой и незатейливой, как мультфильм». Действительно, на первых скриншотах преобладали светлые тона, однако со временем палитра стала тускнеть. В конечном варианте от некогда яркого мира не осталось и следа. Почти везде царил мрак.

А еще разработчикам пришлось отказаться от идеи разместить камеру за спиной героя и от системы автоматического поиска наилучшего ракурса. Планировалось, что при отсутствии лидера рядовые бойцы станут неуправляемыми и будут действовать на свой страх и риск. В конечном итоге пришлось управлять всеми юнитами и смотреть на сказочный мир по старинке, в проекции «три четверти». Невидимый оператор менял

ДЖЕЙМС БОНД И ОРКИ

Пиарщики Blizzard Entertainment совместно с представителями маркетинговой фирмы Irvine Calif. придумали интересную рекламную акцию. 22 ноября 2002 года, в день американской премьеры очередной серии приключений Джеймса Бонда «Умри, но не сейчас», в Нью-Йорке посетителям кинотеатров продемонстрировали 30-секундный ролик Warcraft 3: Reign of Chaos. Голос за кадром говорил: «Войдите в мир, где царствует хаос, где герои решают судьбы людей… Выживет лишь сильнейший!» После просмотра фильма зрители могли зайти в буфет и приобрести так называемый The Warcraft 3 combo. В него входили шоколадный батончик Nestle, газировка Coca-Cola и, разумеется, диск с игрой.



В СЕРЕДИНЕ ФЕВРАЛЯ КТО-ТО ИЗ ТЕСТЕРОВ ВЫЛОЖИЛ СЕКРЕТНЫЙ КОД В ИНТЕРНЕТ, И НАРОД ХЛЫНУЛ НА ПРОСТОРЫ СЕРВИСА BATTLE.NET.

А так выглядел один из первых артвоков к игре.

Из первой части в игру вернулся райдер – орк верхом на здоровенном волке.

Самый первый скетч из Warcraft 3.

Видеоролик с битвой в степи дожил до релиза.

А это уже скриншот 2000 года. Как видишь, камеру переместили на привычное место.

положение камеры только в заранее срежиссированных сценах.

XXI ВЕК

В феврале 2001 года вышел пресс-релиз, в котором сообщалось, что проект наконец-то получил окончательное название. Рядом с надписью Warcraft 3 появилось двоеточие и словосочетание Reign of Chaos. Кстати, Blizzard Entertainment оказалась первой игровой студией, которая легально приобрела у фирмы DivXNetworks лицензию на использование известной технологии сжатия видеофайлов DivX. Если кто-то из разработчиков и использовал данную технологию до ноября 2001 года, то делал это с грубым нарушением авторских прав. Благодаря DivX видеоролики из Warcraft 3: Reign of Chaos, Diablo 2: Lord of Destruction и World of Warcraft могут похвастаться качеством формата DVD, но при этом не занимают на жестких дисках много места.

24 декабря 2001 года Blizzard Entertainment объявила, что через две недели стартует открытый бета-тест. Из огромного числа желающих отобрали 5 тысяч человек. Несколько месяцев они искали ошибки в игре. Например, достаточно быстро выяснилось, что неверно рассчитанный баланс сил возвышает ночных эльфов над тремя другими расами. Уж слишком были сильны остроухие лучницы. Разработчикам пришлось срочно вносить изменения. Всего было выпущено более двух десятков патчей.

Во время тестирования произошло еще одно важное событие. Почему-то программисты не позаботились о должной защите бета-версии игры. 5 тысяч человек получили по почте обычный CD-ключ. В середине февраля кто-то из сердобольных тестеров выложил секретную комбинацию в интернете, и народ хлынул на просторы сервиса Battle.net. Blizzard Entertainment спохватилась слишком поздно. Как только разработчики пытались отключить левые аккаунты, умельцы тут же мастерили новые «крэки». Некоторые даже позволяли эмулировать одиночный режим. В Сети как грибы после дождя стали появляться нелегальные серверы. Ситуация разрешилась только после выхода финальной версии игры.

ЖЕРТВЫ ПОГОНИ ЗА ВРЕМЕНЕМ

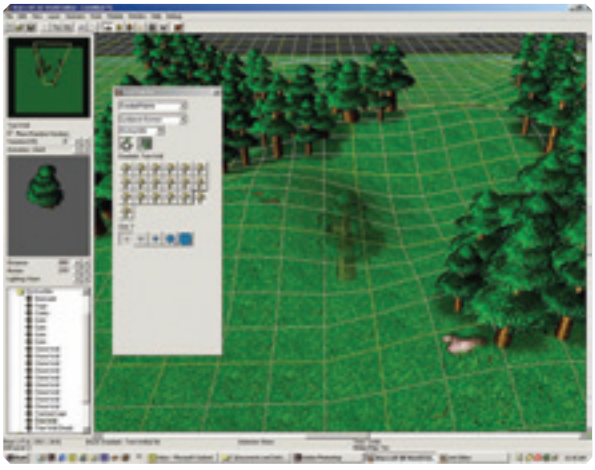
Как это часто бывает, в финальный вариант игры вошли далеко не все наработки. Так, кампания за альянс должна была состоять не из десяти, а из девяти миссий. За месяц до релиза под нож редакторов попала глава, в которой Артес и Джайна исследовали окрестности Странбарда. По ходу сюжета девушка погибает и молодому принцу необходимо оживить свою боевую подругу с помощью Алтаря Королей.

Четвертая по счету кампания за ночных эльфов делалась в последний момент. К сожалению, разработчики не укладывались в сроки и им пришлось удалить заключительный сценарий. Из-за этого концовка получилась несколько скомканной. Впрочем, качество игры не сильно ухудшилось. Вне всяких сомнений, четыре с лишним года ожидания прошли не зря. ■

КУНГ-ФУ ПАНДА

1 апреля 2002 года Blizzard Entertainment объявила о том, что в Warcraft 3: Reign of Chaos появится новая раса – пандарены. Разумеется, народ не купился на эту новость. На следующий день на всех ведущих игровых сайтах появились четыре красивых арта и подробный пресс-релиз, в котором были описаны особенности трех юнитов и героя по имени Shodo-Pan. После этого геймеры поверили в серьезность намерений разработчиков. А зря, расе пандаренов в игре места не нашлось. В качестве компенсации в дополнение Warcraft 3: The Frozen Throne была добавлена пьяная панда-пивовар, однако она не играла в сюжете большой роли.

В представленной на ECTS демоверсии была реализована смена погодных эффектов: вместо лета наступила зима.


С помощью неброского на вид редактора разработчики создавали уровни на любой вкус.

Обрати внимание, что на скриншоте 1999 года камера болтается за спиной героя.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮЛЕ

HIDDEN & DANGEROUS

- **ЖАНР:** Action/Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TalonSoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Illusion Softworks
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 июля 1999 года

Представь себе Tom Clancy's Rainbow Six с английскими коммандос времен Второй мировой войны в главной роли. Четверке спецназовцев поручено провести в тылу врага различные диверсионные операции. Перед началом миссии бойцы могут взять с собой строго определенное количество амуниции. Огневая мощь квартета меняется в зависимости от выбранного оружия. Частенько боеприпасов к родному автомату Sten, пулемету Bren и базуке M1A1 не хватает, так что приходится использовать трофейные MP-44, MG-34 и фаустпатроны.

На ход боевых действий влияют погодные эффекты. Например, туманным вечером лучше всего использовать пулеметчика, в погожий день – снайперов. Поразить врага нелегко: перекрестие прицела покачивается вверх-вниз, во время бега так и вовсе прыгает по всему экрану. А еще перед каждым выстрелом надо учитывать силу отдачи. Впрочем, враги тоже не лаптем щи хлебают: они крутят головами по сторонам, перепрыгивают через препятствия, стреляют с колена и периодически меняют укрытия. К сожалению, в H&D полно глюков. Советуем тебе поставить Hidden & Dangerous Action Pack, в который вошли пропатченная оригинальная игра и дополнение Devil's Bridge. ■

10 ЛЕТ НАЗАД

Увы, один товарищ погиб. Лучше начать миссию заново.

SUBMARINE TITANS

9 ЛЕТ НАЗАД

Вода, вода, кругом вода…

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ellipse Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 22 июля 2000 года

В США Submarine Titans осталась незамеченной, а вот в Европе и особенно в России творение австралийской компании Ellipse Studios (стоить заметить, что больше половины команды разработчиков – украинцы) пользовалось большим успехом. По большому счету авторы игры не придумали ничего нового, они просто сделали добротный клон StarCraft. И этого оказалось достаточно.

Сюжет игры прост как три копейки: в 2047 году люди вынуждены покинуть зараженную землю и строить города в океане. Эдакий «водный мир», но только люди живут не на кораблях и плавучих островах, а на глубине. Между собой воюют две группировки: «Белые акулы» и «Черные осьминоги». Внезапно в конфликт ввязывается третья сторона – инопланетные захватчики с не менее дурацким названием Силиконы.

Разработчики скопировали идеи из самых известных RTS второй половины 90-х годов. Представь себе коктейль из Command & Conquer, Dark Reign, Dark Colony и StarCraft. Из последней слямзили больше всего: акулы и каракатицы напоминают протоссов, а инопланетные захватчики – зергов. Получилось довольно неплохо, но не более того. ■

MAX PAYNE

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Remedy Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 15 июля 2001 года

Max Payne трудно описать двумя-тремя предложениями, но мы постараемся. Перед нами культовая игра. Несмотря на чудовищно долгий срок разработки, она опередила свое время. Сотрудники финской компании Remedy Entertainment доказали всему миру, что модные киношные фишки можно смело применять в индустрии электронных развлечений. Замедление времени, инверсионные следы от пуль, фантастические по своей красоте пролеты камеры.

Справедливости ради стоит заметить, что разработчики придумали и анонсировали свои фирменные трюки задолго до выхода культовой «Матрицы» Энди и Ларри Вачовски (Andy, Larry Wachowski). Финны черпали вдохновение из гонконгских фильмов Джона Ву (John Woo) конца 80-х – начала 90-х, а также из комиксов.

Спустя два года Remedy Entertainment выпустила Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Сиквел отличался лишь внешностью героя и рядом незначительных нововведений в геймплее. Не знаю, как тебе, а нам нравится молодой Макс Пейн с лицом автора сценария Сами Ярви (Sami Järvi), а не постаревший коп, срисованный с голливудского актера Тимоти Гиббса (Timothy Gibbs). ■

8 ЛЕТ НАЗАД

Обрати внимание на рекламу Suomi Vodka на правой части стены.

BETHESDA ПОКУПАЕТ FALLOUT

5 ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад казалось, что серии Fallout уже ничто не поможет. Black Isle Studios – наиболее талантливая студия компании Interplay, занимавшаяся ролевыми играми, была закрыта в конце 2003-го. Сам издатель оказался на грани банкротства. В интернете появились «прощальные» скриншоты из проекта, который почти стал Fallout 3...

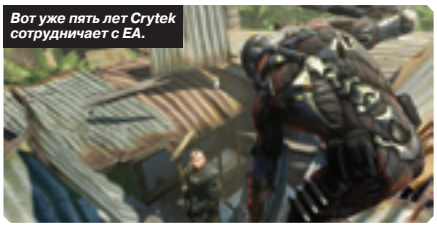
Но случилось чудо. В поисках лишнего цента на выплату долгов Interplay продала права на разработку и издание игр серии Fallout компании Bethesda Softworks (The Elder Scrolls знаешь?). Единственное, что Interplay оставила за собой, – права на интеллектуальную собственность (позднее Bethesda выкупила IP) и право на создание онлайновых во вселенной Fallout. Некоторых геймеров встревожил тот факт, что

У Bethesda получилась отличный «Фол».

Fallout 3 будут разрабатывать для всех игровых платформ. Зря боялись – мультиплатформенность игре не навредила.

«ЭЛЕКТРОНИКИ» ПЕРЕМАНИЛИ CRYTEK

После успеха Far Cry акции немецкой студии Crytek сильно выросли в цене. К счастью, франкфуртские разработчики не зазнались и не облились, а взялись за новый шутер. Crysis. Правда, пять лет назад мало кто знал название и детали проекта. Каким-то чудом об игре пронюхали в Electronic Arts. «Электроники» явились к немцам с двумя чемоданами денег и купили право издавать новый проект Crytek. Руководство компании Ubisoft, выпустившей Far Cry, пришло в ужас, когда осознало, каких знатных игроделов у них увели. Но было поздно. Electronic Arts и Crytek уже публично признавались друг другу в уважении и сулили геймерам рай.



Вот уже пять лет Crytek сотрудничает с EA.

– Хорошо, что игра не имеет отношения к Far Cry! – восклицал Франк Санье (Frank Sagnier), вице-президент EA Partners Europe. – Наш нынешний приоритет – издание оригинальных игр, не завязанных на лицензиях.

THQ ЗНАКОМИТ С НОВИЧКОМ

Издательство THQ объявило, что в 2005 году порадует фанатов ролевых забав отменной игрой. Правда, утаила ее название и детали. Вся шумиха вокруг проекта пять лет назад строилась на одном имени. Брайан Салливан (Brian Sullivan) – человек, благодаря которому мир узнал магическое словосочетание Age of Empires. Некоторое время назад Салливан и его товарищи основали студию Iron Lore Entertainment и занялись освоением нового жанра – ролевого экшена.

В намеченные сроки разработчики не уложились. Ролевой экшен Titan Quest появился на прилавках лишь в июне 2006 года. Игра не стала «убийцей Diablo», но пришлась по вкусу критикам и геймерам и окупилась. К сожалению, судьба Iron Lore сложилась неудачно. В начале 2008 года компания закрылась, не сумев найти финансирование под свой новый проект.

Студия собиралась делать Titan Quest 2, но не успела.

10 ЛЕТ НАЗАД

БИТВА ЗА HALO

В июле 1999 года на конференции MacWorld был анонсирован фантастический экшен Halo. Генеральный директор Apple Стив Джобс (Steve Jobs) объявил, что новый проект Bungie Software выйдет в следующем году одновременно на Mac и PC. Halo десятилетней давности была вовсе не той игрой, что мы знаем. В ней было больше от стратегии, чем от шутера (Bungie имела немалый опыт в создании RTS). Но вскоре все изменилось, и речь не только о концепции. Поскольку в Microsoft спят и видят, как бы насолить Apple, компания Билла Гейтса перекупила Halo и сделала игру эксклюзивом для консоли Xbox.

Halo на PC вышла лишь в конце 2003-го.

SONY ПРОТИВ BLEEM!

В июле 1999 года в продажу поступил bleem! – эмулятор, позволявший запускать игры PlayStation на персональном компьютере. Он продавался абсолютно легально, за 30 долларов. Разумеется, в корпорации Sony не обрадовались его появлению. Но, что удивительно, суд встал на сторону разработчиков эмулятора. Sony не удалось даже запретить использование скриншотов PS-игр на коробках bleem!. Многие тогда радовались: «Давид» победил в суде «Голиафа». Но, к сожалению, счета адвокатов обанкротили компанию, выпускавшую bleem!, и вскоре эмулятор исчез из магазинов.

Bleem! быстро исчезла с прилавков.

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Надеюсь, ты читаешь эти строки, лежа в гамаке с освежающим коктейлем в руке. Я понимаю, это непросто: держать одновременно журнал и бокал, и что гамак не самая удобная лежанка, и что коктейль потом некуда поставить – тоже ясно. А, все это мелочи! Главное, чтобы ты был не в душной квартире, а отдыхал на природе. Потому как, право слово, после чтения писем некоторых читателей Правильного у меня возникло ощущение, что эти люди не умеют расслабляться. Да, игры придуманы для отдыха и должны приносить радость. Однако некоторые играют, словно на работу ходят: скажем, прокачивают своих персонажей в MMORPG с ответственностью профессиональных бодибилдеров. Другие же настолько подсаживаются на электронные развлечения, что когда под рукой нет новой игры, у них начинается ломка. Они не знают, чем себя занять!

Нет, ребята, так не пойдет. Все в сад! В смысле на природу. Отдыхать и купаться. И пусть World of Warcraft подождет...

Иван Гусев – live from бабушкина дача.

УЧИМСЯ ЖИТЬ БЕЗ КОМПЬЮТЕРА И НАСЛАЖДАТЬСЯ ПЛОХИМИ ИГРАМИ

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, Правильный.
Я ВСЕ игры скачиваю с англоязычных торрентов. Покупаю лицензии только российских игр, для которых русский язык – родной. Понимаете, к чему я веду, да? С английским у меня все отлично, а локализация – уверен, вы со мной согласитесь – всегда хуже оригинала (исключения только подтверждают правило). Причин того, что локализация будет заведомо хуже оригинала, масса, не буду их описывать, да вы и сами лучше меня все знаете. Я жалею российских геймеров, вынужденных играть в локализации. Это как смотреть хороший фильм в экранном качестве и с гунявым одноголосым переводом.
Почему я качаю игры с торрент-трекеров? Можно, конечно, заказать игру в специализированном интернет-магазине. Но есть минусы: везут долго и стоит дорого. А если будет с царапиной или какая-то техническая проблема, мне что, в Штаты звонить или еще месяц ждать замены? И Steam не решение. Тоже дорого, и технические проблемы есть. Вот и остается самый простой и удобный способ: качать с торрентов.
Я полностью разделяю вашу позицию относительно пиратства. Я прекрасно отдаю себе отчет в том, что я обкрадываю компании (мне 28 лет, и последние пять лет занимаюсь маркетингом). И как маркетолог я понимаю, что для меня как для англоязычного геймера не создано никаких условий. Может, я что-то упускаю? Может, есть способ честно играть в оригинальные версии? Я ведь только за.

С уважением, Александр (Москва)

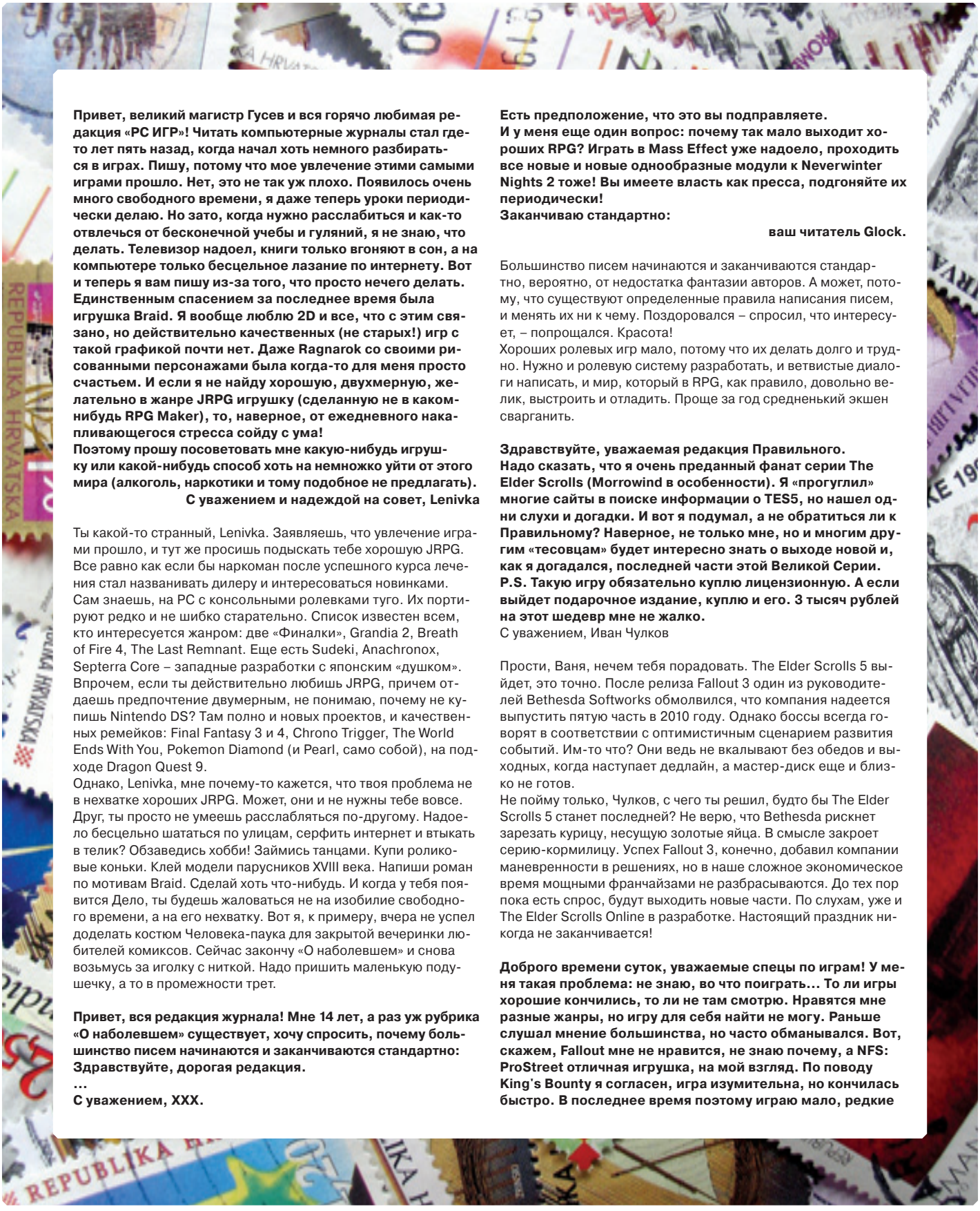
Саша, выход всегда есть. Например, цифровая дистрибуция. Не нравится Steam? Существует множество других интернет-магазинов. Обзаведись кредиткой и найди тот e-shop, что подойдет тебе.

Дорого стоят игры? Не спеши покупать новинки. Жди, пока игру уценят или будут скидки.

Ну и наконец, обзаведись приставкой – консольные игры локализируют редко. Вот лишь несколько советов. Впрочем, извини за честность, но все твои оправдания, Саша, яйца выеденного не стоят. Ты очень требователен к продукту (в первую очередь к озвучке), но в тоже время не хочешь платить (и переплачивать) за качество. С такими маркетологами цивилизованного рынка в России никогда не будет.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru



Привет, великий магистр Гусев и вся горячо любимая редакция «РС ИГР»! Читать компьютерные журналы стал где-то лет пять назад, когда начал хоть немного разбираться в играх. Пишу, потому что мое увлечение этими самыми играми прошло. Нет, это не так уж плохо. Появилось очень много свободного времени, я даже теперь уроки периодически делаю. Но зато, когда нужно расслабиться и как-то отвлечься от бесконечной учебы и гуляний, я не знаю, что делать. Телевизор надоел, книги только вгоняют в сон, а на компьютере только бесцельное лазание по интернету. Вот и теперь я вам пишу из-за того, что просто нечего делать. Единственным спасением за последнее время была игрушка Braid. Я вообще люблю 2D и все, что с этим связано, но действительно качественных (не старых!) игр с такой графикой почти нет. Даже Ragnarok со своими рисованными персонажами была когда-то для меня просто счастьем. И если я не найду хорошую, двухмерную, желательно в жанре JRPG игрушку (сделанную не в каком-нибудь RPG Maker), то, наверное, от ежедневного накапливающегося стресса сойду с ума!
Поэтому прошу посоветовать мне какую-нибудь игрушку или какой-нибудь способ хоть на немножко уйти от этого мира (алкоголь, наркотики и тому подобное не предлагать).
С уважением и надеждой на совет, Lenivka

Ты какой-то странный, Lenivka. Заявляешь, что увлечение играми прошло, и тут же просишь подыскать тебе хорошую JRPG. Все равно как если бы наркоман после успешного курса лечения стал названивать дилеру и интересоваться новинками. Сам знаешь, на PC с консольными ролевками туго. Их портируют редко и не шибко старательно. Список известен всем, кто интересуется жанром: две «Финалки», Grandia 2, Breath of Fire 4, The Last Remnant. Еще есть Sudeki, Anachronox, Septerra Core – западные разработки с японским «душком». Впрочем, если ты действительно любишь JRPG, причем отдаешь предпочтение двумерным, не понимаю, почему не купишь Nintendo DS? Там полно и новых проектов, и качественных ремейков: Final Fantasy 3 и 4, Chrono Trigger, The World Ends With You, Pokemon Diamond (и Pearl, само собой), на подходе Dragon Quest 9.
Однако, Lenivka, мне почему-то кажется, что твоя проблема не в нехватке хороших JRPG. Может, они и не нужны тебе вовсе. Друг, ты просто не умеешь расслабляться по-другому. Надоело бесцельно шататься по улицам, серфить интернет и втыкать в телик? Обзаведись хобби! Займись танцами. Купи роликовые коньки. Клей модели парусников XVIII века. Напиши роман по мотивам Braid. Сделай хоть что-нибудь. И когда у тебя появится Дело, ты будешь жаловаться не на изобилие свободного времени, а на его нехватку. Вот я, к примеру, вчера не успел доделать костюм Человека-паука для закрытой вечеринки любителей комиксов. Сейчас закончу «О наболевшем» и снова возьмусь за иголку с ниткой. Надо пришить маленькую подушечку, а то в промежности трет.

Привет, вся редакция журнала! Мне 14 лет, а раз уж рубрика «О наболевшем» существует, хочу спросить, почему большинство писем начинаются и заканчиваются стандартно: Здравствуйте, дорогая редакция.
…
С уважением, XXX.
Есть предположение, что это вы подправляете.
И у меня еще один вопрос: почему так мало выходит хороших RPG? Играть в Mass Effect уже надоело, проходить все новые и новые однообразные модули к Neverwinter Nights 2 тоже! Вы имеете власть как пресса, подгоняйте их периодически!
Заканчиваю стандартно:
ваш читатель Glock.

Большинство писем начинаются и заканчиваются стандартно, вероятно, от недостатка фантазии авторов. А может, потому, что существуют определенные правила написания писем, и менять их ни к чему. Поздоровался – спросил, что интересует, – попрощался. Красота!
Хороших ролевых игр мало, потому что их делать долго и трудно. Нужно и ролевую систему разработать, и ветвистые диалоги написать, и мир, который в RPG, как правило, довольно велик, выстроить и отладить. Проще за год средненький экшен сварганить.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного.
Надо сказать, что я очень преданный фанат серии The Elder Scrolls (Morrowind в особенности). Я «прогуглил» многие сайты в поиске информации о TES5, но нашел одни слухи и догадки. И вот я подумал, а не обратиться ли к Правильному? Наверное, не только мне, но и многим другим «тесовцам» будет интересно знать о выходе новой и, как я догадался, последней части этой Великой Серии.
P.S. Такую игру обязательно куплю лицензионную. А если выйдет подарочное издание, куплю и его. 3 тысяч рублей на этот шедевр мне не жалко.
С уважением, Иван Чулков

Прости, Ваня, нечем тебя порадовать. The Elder Scrolls 5 выйдет, это точно. После релиза Fallout 3 один из руководителей Bethesda Softworks обмолвился, что компания надеется выпустить пятую часть в 2010 году. Однако боссы всегда говорят в соответствии с оптимистичным сценарием развития событий. Им-то что? Они ведь не вкалывают без обедов и выходных, когда наступает дедлайн, а мастер-диск еще и близко не готов.
Не пойму только, Чулков, с чего ты решил, будто бы The Elder Scrolls 5 станет последней? Не верю, что Bethesda рискнет зарезать курицу, несущую золотые яйца. В смысле закроет серию-кормилицу. Успех Fallout 3, конечно, добавил компании маневренности в решениях, но в наше сложное экономическое время мощными франчайзами не разбрасываются. До тех пор пока есть спрос, будут выходить новые части. По слухам, уже и The Elder Scrolls Online в разработке. Настоящий праздник никогда не заканчивается!

Доброго времени суток, уважаемые спецы по играм! У меня такая проблема: не знаю, во что поиграть… То ли игры хорошие кончились, то ли не там смотрю. Нравятся мне разные жанры, но игру для себя найти не могу. Раньше слушал мнение большинства, но часто обманывался. Вот, скажем, Fallout мне не нравится, не знаю почему, а NFS: ProStreet отличная игрушка, на мой взгляд. По поводу King's Bounty я согласен, игра изумительна, но кончилась быстро. В последнее время поэтому играю мало, редкие

турниры с женой в «Герои 3», иногда катаюсь в Colin McRae Rally 04, а когда надо снять стресс, запускаю Doom 2. Однако уже и это надоело. Посоветуйте, пожалуйста, во что расслабить мозг?

Пахер Терехов

Doom 2 надоела? Быть такого не может. Шутеру всего лишь 14 лет, а ты уже наигрался? Не слишком ли быстро?! A Heroes of Might and Magic 3! Этой культовой стратегии только-только исполнилось десять лет (игра вышла в июне 1999-го), и уже ищешь ей замену? Торопишься! По-моему, можно было бы еще годков пять помучить «троечку». Ну и наконец, в числе твоих фаворитов Colin McRae Rally 04, выпущенная Codemasters в 2003 году. Свежак.
Ты хранишь верность определенным играм, как законной супруге. И правильно: любимым играм не изменяют! Поэтому, Терехов, не стану я тебя соблазнять новинками.

Hello, правильный журнал. Сегодня смотрел Gameland.tv, и у меня есть хорошие новости: Resident Evl 5, бывший horror, а сейчас action, появится на PC уже в этом году и еще выйдут Street Fighter 4 и Bionic Commando. Интересно, а почему герои Resident Evil 5 не умеют стрелять на ходу?

Спасибо. Самый маленький читатель Nuzer

Надо же! Обычно мы делимся с читателями новостями, а Nuzer решил поступить наоборот и просветил нас. Каныгин аж чуть под стол не свалился, когда узнал, что Resident Evil 5 на PC выходит: «Е-мое! Срочно меняем обложку!» Бросили клич на форуме: «Пацаны, у кого есть хороший арт Resident Evil 5?» Ну, парни засуетились, но потом написали: «Простите, братаны, из пятерки ничего нет. Может, четверка подойдет? Леон Кеннеди, все дела». Не, говорим, не покатит. Пришлось оставить ту обложку, что ты видишь. Жаль, очень жаль. Вот если бы Nuzer чуть пораньше написал, тогда бы, может быть, успели рисунок художнику заказать.
Перехожу к вопросу «Почему герои Resident Evil 5 не умеют стрелять на ходу?» Я связался с парнями из Capcom, и они удивились: «На ходу? Действительно, странно. Что-то мы ступили». Но затем загоготали и пояснили, что, конечно же, намеренно ввели это ограничение. Зомби в RE5 медлительны, и, если бы Крис Редфилд умел палить на бегу, у них не было бы ни малейшего шанса. А так... враги выдерживают не одно и не два попадания и успевают достаточно близко подобраться, заставляя нас пугаться и пускать в ход кулаки и тесаки.

Здравствуйте, уважаемая редакция.
Я подсел на World of Warcraft. У меня у самого 80-го уровня паладин (орда) и качаю ханта – 48-ой уровень (орда).
1. Почему Святослав Торик не перенесет своих чаров на русские серверы? Альянсу выгодно. Да и почти все уже на русских серверах.
2. Качаю ханта. Хочу до 80 уровня побыстрее, а способа качаться быстрее нет. Стоит questhealper, но все же многого не знаю. Можете как-нибудь помочь?

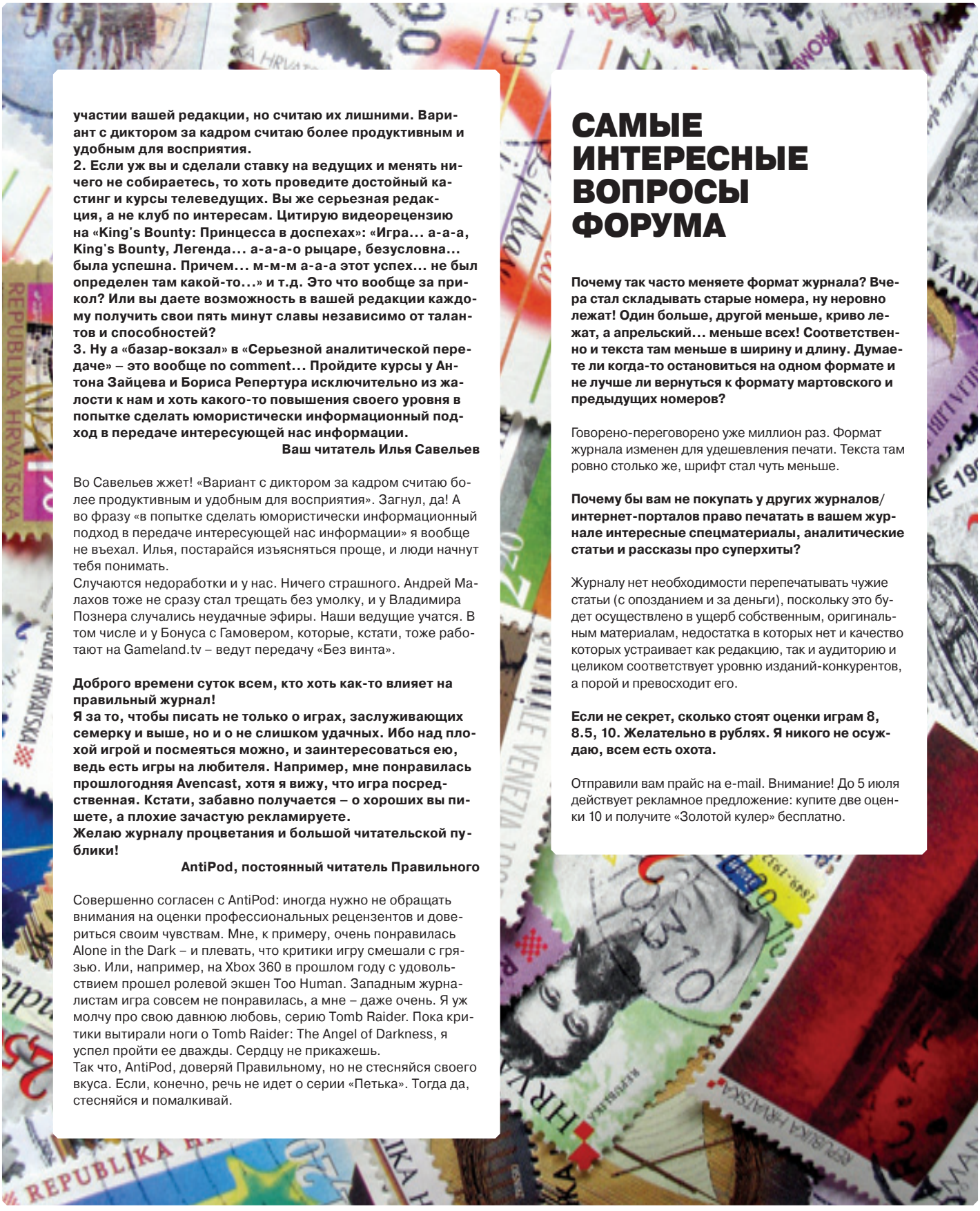
Отвечает «непатриотичный» Святослав Торик:
«Дорогой мой анонимный ордынец! Как ты, вероятно, знаешь, миром правит информация. На идеологически чуждых серверах кучкуются инородные элементы, слыхом не слыхивавшие о русском языке. Какие планы они строят? О чем думают? Куда ходят? Крайне важно быть в курсе событий! И только я, прошедший тяжелые курсы английского языка в суровой обстановке средней общеобразовательной школы (не считая 13 лет в интернете), способен распознать и проанализировать разговоры ничего не подозревающих гансов и нильсов. Наша служба и опасна, и трудна – сам понимаешь.
А если серьезно, то мир Варкрафта изначально описан носителями английского языка (так называемые native speakers). И чтобы воспринять этот мир наиболее адекватно, с пониманием того, что имел в виду автор, лучше всего делать это на его же языке. Дьявол скрывается в мелочах: дело не только в игре слов и культурных отсылках; даже название какого-нибудь меча по-английски звучит совсем не так, как по-русски. Полноценная локализация World of Warcraft невозможна именно из-за этих мелочей, хоть ты заново все тексты перепиши. А играть в половинчатую игру я попросту не могу, извини».
Что касается быстрой прокачки, то у нас есть на примете один китаец, который за весьма умеренную плату разовьет твоего ханта до максимума. Спросим о цене и сразу же тебе отпишемся.

Здравствуйте, редакция. Вот мой вопрос: есть ли программы для создания модов для «Desperados: Взять живим или мертвым» или для Commandos 1, 2? Просто для «Космических рейнджеров» квесты делать научился (и, кстати, классные), для Half-Life 2 тоже (ну это, конечно, не моды, но основные понятия имею). Для «Ведьмака» уже почти научился. Для Left 4 Dead пытаюсь что-то сделать, но без помощи знающего человека не получится (понимаете, на что я намекаю?). Помогите, пожалуйста. Если скажете программу – спасибо. Если откроете рубрику по модостроительству для вышеназванных игр, я буду счастлив.

Жека Дояр

Что Desperados, что Commandos – игры старые, и игровое сообщество начинает их забывать. Для первой, насколько мне известно, мод-программ никогда не было. Для серии Commandos есть редакторы миссий, но их возможности сильно ограниченны, и документации на русском не найти. Посети сайт Commandos Editing Center (cec.h1.ru). Страничка давно не обновлялась, но базовая информация об изготовлении собственных миссий там есть.
Что касается Left 4 Dead, то спешу тебя обрадовать, Жека. На днях Valve начала открытое бета-тестирование редактора уровней этого «зомби-шутера». Скачать его можно во вкладке tools в сервисе Steam. За помощью и дополнительными знаниями отправляйся в интернет – там чему угодно научат.

Добрый день, редакция «PC ИГР».
Решил настрочить вам письмо критического содержания. Думаю, я не первый, но мнение выразить хочется. Имею полное право за 190 рублей в месяц. Моя критика направлена главным образом в адрес сопровождающих журнал дисков, а если точнее, видеораздела.
Для удобства разобьем критику по пунктам.
1. Весьма серьезно раздражают ведущие. Я, конечно, понимаю, что они работают на телеканале, запущенном при



участии вашей редакции, но считаю их лишними. Вариант с диктором за кадром считаю более продуктивным и удобным для восприятия.
2. Если уж вы и сделали ставку на ведущих и менять ничего не собираетесь, то хоть проведите достойный кастинг и курсы телеведущих. Вы же серьезная редакция, а не клуб по интересам. Цитирую видеорецензию на «King's Bounty: Принцесса в доспехах»: «Игра… а-а-а, King's Bounty, Легенда… а-а-а-о рыцаре, безусловна… была успешна. Причем… м-м-м а-а-а этот успех… не был определен там какой-то…» и т.д. Это что вообще за прикол? Или вы даете возможность в вашей редакции каждому получить свои пять минут славы независимо от талантов и способностей?
3. Ну а «базар-вокзал» в «Серьезной аналитической передаче» – это вообще no comment… Пройдите курсы у Антона Зайцева и Бориса Репертура исключительно из жалости к нам и хоть какого-то повышения своего уровня в попытке сделать юмористически информационный подход в передаче интересующей нас информации.

Ваш читатель Илья Савельев

Во Савельев жжет! «Вариант с диктором за кадром считаю более продуктивным и удобным для восприятия». Загнул, да! А во фразу «в попытке сделать юмористически информационный подход в передаче интересующей нас информации» я вообще не въехал. Илья, постарайся изъясняться проще, и люди начнут тебя понимать.
Случаются недоработки и у нас. Ничего страшного. Андрей Малахов тоже не сразу стал трещать без умолку, и у Владимира Познера случались неудачные эфиры. Наши ведущие учатся. В том числе и у Бонуса с Гамовером, которые, кстати, тоже работают на Gameland.tv – ведут передачу «Без винта».

Доброго времени суток всем, кто хоть как-то влияет на правильный журнал!
Я за то, чтобы писать не только о играх, заслуживающих семерку и выше, но и о не слишком удачных. Ибо над плохой игрой и посмеяться можно, и заинтересоваться ею, ведь есть игры на любителя. Например, мне понравилась прошлогодняя Avencast, хотя я вижу, что игра посредственная. Кстати, забавно получается – о хороших вы пишете, а плохие зачастую рекламируете.
Желаю журналу процветания и большой читательской публики!

AntiPod, постоянный читатель Правильного

Совершенно согласен с AntiPod: иногда нужно не обращать внимания на оценки профессиональных рецензентов и довериться своим чувствам. Мне, к примеру, очень понравилась Alone in the Dark – и плевать, что критики игру смешали с грязью. Или, например, на Xbox 360 в прошлом году с удовольствием прошел ролевой экшен Too Human. Западным журналистам игра совсем не понравилась, а мне – даже очень. Я уж молчу про свою давнюю любовь, серию Tomb Raider. Пока критики вытирали ноги о Tomb Raider: The Angel of Darkness, я успел пройти ее дважды. Сердцу не прикажешь.
Так что, AntiPod, доверяй Правильному, но не стесняйся своего вкуса. Если, конечно, речь не идет о серии «Петька». Тогда да, стесняйся и помалкивай.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Почему так часто меняете формат журнала? Вчера стал складывать старые номера, ну неровно лежат! Один больше, другой меньше, криво лежат, а апрельский… меньше всех! Соответственно и текста там меньше в ширину и длину. Думаете ли когда-то остановиться на одном формате и не лучше ли вернуться к формату мартовского и предыдущих номеров?

Говорено-переговорено уже миллион раз. Формат журнала изменен для удешевления печати. Текста там ровно столько же, шрифт стал чуть меньше.

Почему бы вам не покупать у других журналов/интернет-порталов право печатать в вашем журнале интересные спецматериалы, аналитические статьи и рассказы про суперхиты?

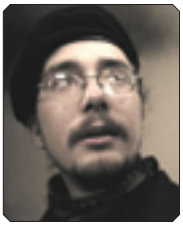
Журналу нет необходимости перепечатывать чужие статьи (с опозданием и за деньги), поскольку это будет осуществлено в ущерб собственным, оригинальным материалам, недостатка в которых нет и качество которых устраивает как редакцию, так и аудиторию и целиком соответствует уровню изданий-конкурентов, а порой и превосходит его.

Если не секрет, сколько стоят оценки играм 8, 8.5, 10. Желательно в рублях. Я никого не осуждаю, всем есть охота.

Отправили вам прайс на e-mail. Внимание! До 5 июля действует рекламное предложение: купите две оценки 10 и получите «Золотой кулер» бесплатно.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



Лето, конечно, не самый интересный период в индустрии в смысле громких релизов, но и совсем скучным его не назовешь. Крупнейшие компании проводят артподготовку перед очередной горячей осенью, и, как нельзя кстати, на Западе проходят выставки, саммиты и конференции. Можно долго говорить о том, что E3 – уже не та выставка, да и выставкой ее называют все реже, это Business & Media Summit. Однако по традиции на E3 проходят самые крупные мероприятия крупнейших компаний, в частности пресс-конференции «большой тройки»: Sony, Microsoft и Nintendo. И сейчас, в 2009 году, мы никак не можем пожаловаться на дефицит новостей и анонсов.

15–17 мая в Москве в гостинице «Космос» состоялось пусть не такое крупное, но все же для многих интересное мероприятие – КРИ 2009. Кризис заставил разработчиков и издателей поумерить аппетиты – стенды, в частности, стали скромнее и меньше. По большому счету компании обошлись повторением пройденного, интересные анонсы можно по пальцам пересчитать. В то же время наличествовали и они, да и по давно анонсированным проектам была представлена новая информация. Обижаться в такой ситуации не на кого – время такое. Замечательно хотя бы то, что большинство отечественных издателей не проигнорировали конференцию и стали ее полноценными участниками.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

Демоверсия новой части приключений знаменитого на весь мир сыщика Шерлока Холмса, который на сей раз расследует серию кровавых преступлений Джека Потрошителя. Доступно начало игры, где можно побывать в роли как самого Шерлока, так и его помощника – доктора Ватсона. Узнав из газеты об очередном ужасном убийстве, мы являемся на место происшествия и начинаем собирать улики. Для этого придется пройтись по мрачным лондонским улицам 1888 года, которые заполнены нищими и перепуганными людьми. Отличная графика и увлекательный мистический сюжет.

METIN 2

На диске к этому номеру ты найдешь клиент этой онлайновой игры. Metin2 подарит тебе возможность погрузиться в мир восточных легенд и мифов. Стань великим мастером боевых искусств и борись на стороне Дракона с темным влиянием Камня Метина, отравляющего землю. Сражайся в эпических битвах за одну из трех империй, завоевывай трофеи и земли или объединяй их под своей властью и становись новым Императором. Кроме того, ты можешь принять участие в конкурсе, посвященном игре. Ищи информацию о нем на диске и сайте www.gameland.ru. Играй и выигрывай!

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

ЛУЧШИЕ МОДЫ

FISTFUL OF FRAGS 2.5

Модификации для Half-Life 2 традиционно занимают самые высокие места, и нынешний диск не стал исключением. В этом месяце мы предлагаем Fistful of Frags 2.5, отличный мод, созданный по мотивам вестернов. Основной целью боев здесь является не только банальный отстрел противников. На каждой карте в Fistful of Frags 2.5 аккуратно разложены сундуки с деньгами, главной задачей становится их захват и удержание. Подобное решение заставляет команды работать как единое целое, чего и добивались авторы мода.

HIGH DEFINITION TEXTURES

В список лучших модификаций этого месяца неожиданно прорвалась Deus EX. Тебе предлагается мод High Definition Textures, представляющий собой набор текстур более высокого разрешения. Только со стороны эта работа кажется очень простой, на деле ее автор переработал практически всю игру, благодаря чему она стала выглядеть заметно лучше. Сразу должны предупредить, что желательно запускать игру на 19-дюймовых мониторах (больше можно, меньше не стоит), на них метаморфозы будут заметны сильнее всего.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

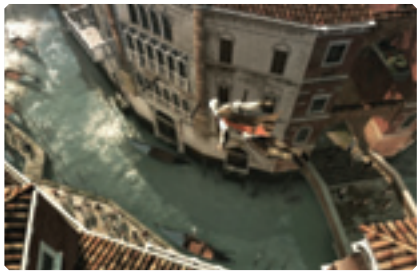
SPECIALS

ТРЕЙЛЕР MODERN WARFARE 2

Очевидно, что самое вкусное компания Activision берегла для E3. Сначала нам показали коротенькое видео, что-то вроде тизера трейлера. Потом был еще один ролик, на котором при известном старании можно было даже рассмотреть игровой процесс. И вот теперь полноценный двухминутный трейлер, который, в общем, раскрывает довольно много любопытных подробностей об игре. В частности, в одном эпизоде заметна толпа гражданских – крайне любопытно, будут ли они выполнять чисто декоративную роль или станут полноценным игровым элементом.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ASSASSIN'S CREED 2

Assassin's Creed вышла на PC в начале 2008 года и сумела завоевать любовь даже самых искушенных поклонников экшенов. Выход продолжения стал лишь вопросом времени. Не так давно компания Ubisoft анонсировала вторую часть игры, ограничившись, правда, коротким тизером, и вот наконец на E3 провела полноценную презентацию с демонстрацией игрового процесса на одном из уровней в Венеции. Assassin's Creed 2 по-прежнему выглядит свежо, многообещающе и до крайности аппетитно, хотя понять, унаследует ли вторая часть основной недостаток оригинальной игры (некоторую простоту геймплея), неясно.



РЕПОРТАЖ С КРИ

Мрачные прогнозы относительно будущего отечественной индустрии имеют под собой некоторую основу. Обладая известным пессимизмом, можно даже предположить, что они уже начали сбываться. С другой, тяжелые времена закаляют характер, оставляют в строю самых сильных и выполняют роль эдакого санитара (как это было, например, в 1998 году). КРИ изрядно потускнела, стенды крупнейших отечественных издателей съежились, да и представлено заметно меньше проектов. Впрочем, даже на этой конференции хватило интересных новостей и презентаций.

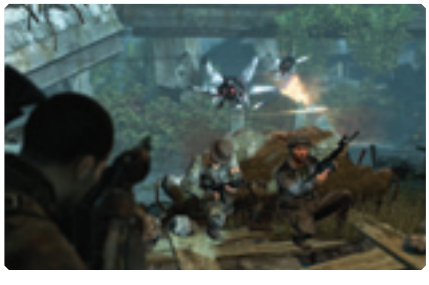
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

THE SIMS 3

The Sims – прежде всего уникальный бренд, который позволит безбедно пережить любые экономические бури и невзгоды. Компания Electronic Arts это прекрасно осознает. За сериалом прочно укрепилось определение «казуальный», но задачу, стоявшую перед разработчиками, простой никак не назовешь. Ошибки недопустимы, а степень экспериментаторства определяют маркетологи. В итоге перед нами фактически образцовый продукт на PC. Третья часть – это все те же узнаваемые The Sims. Только мир стал богаче, ярче, красивее, разнообразнее.

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

Ну как выход на экраны фильма Terminator Salvation мог обойтись без появления одноименной игры по лицензии? Очевидно – никак. Игра Terminator Salvation наследует буквально все недостатки обычного проекта по кинолицензии. Она чересчур простая, короткая, скучная и однообразная. Еще не успел забыть Wanted: Weapons of Fate? «Терминатор» почти ничем не отличается. Сравнительно неплохо на общем фоне смотрится графика, но и она совершенно явным образом отстает от современных стандартов.



FALLOUT 3: BROKEN STEEL

Fallout 3: Broken Steel – одна из вариаций на тему того, что можно было бы делать в знакомом мире, если бы концовка оригинальной игры оказалась более благополучной. Выясняется, что по большому счету все то же самое. К сожалению, разработчики не предлагают каких-то новых интересных концепций. Мир исхожен вдоль и поперек. Как и следовало ожидать, большую часть времени в процессе выполнения новых квестов придется провести в подземельях. Приятной новостью станет то, что персонаж теперь может развиться до 30-го уровня (против 20-го в оригинальной игре).

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Overlord II
Assassin's Creed II
R.U.S.E.

Reviews
Война в небе – 1917
Fallout 3: Broken Steel
Neverwinter Nights 2:
Mysteries of Westgate
Battlestations: Pacific
Звездные волки 2:
Гражданская война
Killing Floor
The Sims 3
Терминатор: Да придет спаситель
Damnation
SBK 09 Superbike World
Championship

Specials
Репортаж с КРИ
Репортаж с E3
презентация Order of War
презентация Majesty 2
презентация «Ил-2 Штурмовик:
Крылатые Хищники»
презентация «Сталкер: Зов Припяти»
презентация U-wars
презентация «Дальнобойщиков 3»

Трейлеры
APB
Batman: Arkham Asylum
Battlefield 1943
Battlefield: Bad Company 2
Bionic Commando
Call of Juarez: Bound in Blood
(2 ролика)
Cloudy With a Chance of Meatballs
Colin McRae: DiRT 2
Fallout 3: Broken Steel
Fallout 3: Point Lookout
Interstellar Marines
Left 4 Dead 2
Mafia II
Mini Ninjas
Modern Warfare 2
Natural Selection 2
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Red Faction: Guerrilla
Rogue Warrior
Star Wars: The Old Republic
The Saboteur
Transformers: Revenge of the Fallen
Wolfenstein

Демоверсии
Secret Files 2: Puritas Cordis
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
Volvo: The Game –
Полная бесплатная версия

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Deus EX
Doom
Doom 3
Fallout 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Jedi Knight 3 –
Jedi Academy
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for
Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA: Armed Assault
Liberation War 1941-1945 v2
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Talon Mod 1.1
Deus EX
High Definition Textures
Half-Life 2
Fistful of Frags 2.5
Haunted House beta 1
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
King's Festival
Quake 4
Quake 4 shaders pack 3.0
rFactor
NZ Streetstocks 1.00
Touring Car Legends 1.00
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Corporate Addon 2.5

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7 /
Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7 /
Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.5 WHQL XP 32-bit
GeForce ForceWare 186.08 Vista
and 7 32-bit
GeForce ForceWare 186.08 Vista
and 7 64-bit
GeForce ForceWare 186.08 XP 32-bit
Realtek HD Audio 2.24 Driver
DirectX End-User Runtime
(Март 2009)

ПАТЧИ

Civilization IV: Эпоха огня v3.17 RU
Анабиоз: Сон разума v1.0.2.608 RU
Гоблины 4 v1.0.1 RU
Moscow Racer v1.1 – v1.2 RU
Космический охотник:
Геноцид v1.001 RU
Периметр 2: Новая Земля 1.01 RU
Project Aftermath v1.10 – v1.20
Интернациональный
Морской Охотник v1.1 RU
Штырлиц 4: Матрица –
Шаг до гибели #1 RU
Sam & Max: Season One v1.0
Интернациональный
Sword of the Stars:
Темная стая v1.6.6 RU
Искусство войны. Африка 1943
v1.1.0 RU
Tom Clancy's EndWar v1.02 RU, POL
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
v6.2 Неофициальный EN

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.8
CheMax Rus 8.5

Чит-программы
ArtMoney SE 7.30
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Company of Heroes: Tales of Valor
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Special Edition
Ex Machina
В тылу врага 2: Лис пустыни
Overlord: Raising Hell
Terminator Salvation
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Godfather II
Tunnel Rats
Warfare

Трейнеры
Asterix & Obelix XXL 2:
Mission Las Vegum
BattleForge – patch #4
Damnation
Delta Force: Xtreme 2 v1.7.5.1
Demigod v1.0.114
Flock! Овцы против НЛО v2
Hitman: Blood Money v1.2
Killing Floor
Major League Baseball 2K9
В тылу врага 2: Лис пустыни
Офицеры (Steam)
Plants vs. Zombies
Silent Hill 3 v1.0.0.1
Spore
Spore v1.2
Spore v1.3
The Godfather II v1.0.789.0
The Sims 3
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos
Theory v1.05
Up: The Video Game

Редакторы игр
Command & Conquer: Red Alert 3 –
Mod SDK 2.0v2
В тылу врага 2 – редактор миссий
v1.04.1
В тылу врага 2: Лис пустыни –
редактор миссий v2.0

SHAREWARE

Dreamsdwell Stories
Flower Paradise
Legacy World Adventure
Plants vs. Zombies
The Pharaohs Mystery
Virtual Families
Wandering Willows

СОФТ

Свежий софт
a-squared Free 4.5.0.1
The Cleaner 6.1.0.2007
Trojan Remover 6.7.8 build 2577
CopyToDVD 4.2.2.23

Free DVD Decrypter 1.3.4.50
Internet Explorer Collection 1.4.0.2
Orbit Downloader 2.8.10
AleX.1 v2.0 RC4
File Navigator 1.7.4.599
FolderFon v3.1
IconTo v4.61
Modules File Navigator
OCCT GPU 0.70
Test Braking CPU v1.01b2
WashAndGo 11j
Free Video to DVD Converter 1.1.2.51
iTunes 8.1.1.10
MediaPortal 1.0.2
VideoCharge 3.18.0.0
VideoInspector 2.2.1.120
Final Uninstaller 2.2.0
Fresh Diagnose 8.06
Fresh UI 8.30
Hard Drive Inspector 3.25
WinLock 5.02
Anti Trojan Elite 4.5.1
Backup To DVD/CD 5.1.236
Movavi VideoSuite 7
Link Commander 4.5
Transmute 1.52
Handy Folders 3.5.1
JavaRa 1.13
MemInfo 2.1
Notepad 5.4
Real Desktop Lite 1.50
webcamXP Pro 5.3.4.110
Aurora Media Workshop 3.4.42
ConvertXToDVD 3.6.4.158
DVDFab HD Decrypter 6.0.1.0
Movavi Video Converter 8
Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.50.0531
Driver Magician 3.45
GameGain 2 2.5.25.2009
PcBoost 3.5.25.2009
PCMedik 6.5.25.2009
SetFSB 2.2.115.87
StatWin Pro 7.9
SuperRam 6.5.25.2009
System Cleaner 5.72c
Throttle 6.5.25.2009

Софт-стандарт
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.10
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus

Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.8.5
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter
Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.12.1171
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.50.02
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.11
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.7.19
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.2
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN
9
Терминатор: да придет спаситель (Terminator Salvation)
Дорога (The Road)
Суррогаты (The Surrogates)

VOD:
Yumiko vs TH000

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

АНОНС

РС ИГРЫ #08’2009

АВГУСТОВСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 23 ИЮЛЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Ролевая игра «старой школы». Вспомни те времена, когда при упоминании аббревиатуры RPG тебе мгновенно представлялись эльфы, орки, бои с драконами и кишащие скелетами подземелья. Скажем «нет» плазмаганам и спейсшипам, вернемся в старое доброе фэнтези!

– 100 самых ожидаемых игр
– Prototype
– Red Faction: Guerilla
– Arma 2
– Fallout 3: Point Lookout
– Overlord 2
– Street Fighter 4
– Call of Juarez: Bound in Blood

И многое-многое другое.

[PROTOTYPE]™

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.

Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно.
Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя.
И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА

18+

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | ACTIVISION.

© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев.

activision.com

Реклама

«Музыкальный Эксперт»

Новая услуга в твоем телефоне позволит тебе быстро распознать понравившуюся музыкальную композицию и узнать имя исполнителя.

«Музыкальный Эксперт» – это новая услуга МегаФона, которая позволит тебе определить имя исполнителя и название звучащей музыкальной композиции в режиме реального времени.

Специальная программа анализирует звуковой спектр музыкальной композиции, сравнивает его с известными записями и распознает до 95% существующих в мире треков. Для сравнения программа использует более 5 миллионов музыкальных композиций, содержащихся в постоянно обновляемой международной базе данных.

Позвони на номер 0665, поднеси телефон к источнику звука – и вскоре ты получишь СМС с информацией* о музыкальной композиции.

0665

* Стоимость запроса 25 рублей (с учетом НДС).

МегаФон
Будущее зависит от тебя